



RESISTANCE 3

KIMÉRÁK LESZÜNK VAGY SZABADOK? VÁLASSZATOK!

MEGA-NYEREMÉNYJÁTÉK

Az utolsó menet után (ami a következő számban lesz) sorsolunk egyet, majd a négy szerencsés egy hatalmas Konzol Magazinos buli keretében, egy kvízzjátékon döntheti el egymás között, ki a leghűségesebb olvasónk!



SONY
make.believe

Full HD
1080

Edge
LED

Picture Engine
X-Reality

Motionflow XR
200

DLNA

WIRELESS
LAN READY

BRAVIA
Internet Widgets



Lemaradtál az első felvonásról? Nem probléma!

SZÁLLJ BE A VERSENYBE TE IS. EHHEZ CSUPÁN ANNYIT KELL TENNED, HOGY MEGVESZED A KIADÓTÓL VAGY A
CONSOLE CORNER ÜZLETÉBEN A 13. LAPSZÁMOT, ÉS KÖVETED AZ ABBAN LÁTHATÓ UTASÍTÁSOKAT.

A Sony Center áruházak felajánlásából.

Nem is tartott olyan sokáig, igaz? Szinte viharebesen szállt el ez a nyár, az egy hónap kiesés jól is jött (tartalom szempontjából), no meg a várakozásnak vége, újra itt a legfrissebb Konzol. A Kölni Gamescom adja e havi számunk jókora részét, erről, és az utazás során szerzett tapasztalatokról a megfelelő helyen (14. oldaltól) olvashatsz bővebben. Amiről sajnos nem, az a Deus Ex: Human Revolution. Szimplán nem jutott el hozzánk időben, rajtunk nem múlt. Helyette azért igyekeztünk minden másról megosztani a tapasztalatainkat, s párról ismét itt olvashatsz elsőként tesztet (Resistance 3 és Driver: San Francisco). E kettő cím kapta az első és hátsó borítót is, nem kétféle van, csak egyféle, viszont mindenki a számára szebb oldaláról kezdheti el az olvasást.

Bejelenteni való is akad a részemről. Ez a Konzol Magazin az utolsó... amely az én bábáskodásom alatt készült, a továbbiakban Böjtös Gábor fogja továbbvinni a szekeret, és már eme lapszámban is segítette a munkánkat. Ha az ember magyarázkodik, rögvest hajlamosak belelátani rossz dolgokat, „biztos csak szabadkozik”, és ilyesmi. Erről nem lesz szó, sokat gondolkodtam a dolgon, és arra a döntésre jutottam, hogy váltanom kell. Más területen folytatom, ami vélhetőleg nem fog ekkora nyilvánosságot kapni már. A miértre nem tudok specifikus választ adni, így éreztem, gondoltam és kész. Természetesen szeretnék mindenkinek köszönetet mondani aki (bármelyik oldalról) a részese volt eddig a Konzol Magazinnak, véleményével, munkájával formálta azt. Nekem ez egy örök élmény marad, s a lehetőségért is nagyon hálás vagyok, illetve a bizalomért, amit kaptam erre a nem kis kaliberű feladatra. Szóval a lap köszöni jól van, szépen száguld tovább, én max. mint cikkíró boldogítom majd a népet. A legjobbakat mindenkinek, Ciao!

RBaly

Valamikor 2001. április környékén történt, hogy besétáltam egy azóta már nem létező irodába, majd a meglepődött Martin kezébe adtam kinyomtatott, próbaképpen írt cikkeimet, hátha ezekkel belevethetem magam a gamer sajtó folyton fodorzódó, soha nem csendesedő felszínű vizébe. Sikerkült.

Mindez tíz éve történt, azóta megírtam közel négyszáz-ötszáz cikket, tartottam a frontot online és offline, kicseréltem párszor a kifogyott elektronikus pen-námát (576 Konzol, 576 KByte, Fangoria), belekóstoltam (három és fél év... az már egy komoly kapcsolat) a főszerkesztői pozícióba (Fangoria), hogy végül a gyökerekhez visszatérve (RBaly kérésére) a Konzol Magazin oldalain újra próbát tegyek – változatos sztori, ám történhetett bármi, egyvalami mindig maradt. Mégpedig a videojátékok szeretete, az írás imádata, amely mániáim (a filmek iránti rajongással együtt) kiskorom óta kísértenek.

És most, pár hónapnyi írás után az a megtiszteltetés ért, hogy kollégám sajnálatos távozását követően beleüljek abba a bizonyos székbe, amely nem hatalmat ad, hanem felelősséget kér.

Felelősséget, miszerint nektek, avagy a Tisztelt Olvasóknak a maximumot nyújtunk. Felelősséget abban, hogy a Konzol Magazin ne csak Magyarország egyetlen konzolos lapja legyen, de emellett olyan „egyetlen lap” is, amelynél számít minden megjelenés esetében, hogy hány pont kerül annak a bizonyos cikknek a végére.

Felelősséget, hogy naprakészek, változatosak, nem utolsó sorban pedig szépek legyünk (nem mi, készítői, mert hát csodára nem vagyunk képesek).

És tudjátok mit? Azon leszek, hogy mindez így is legyen (apróbb változtatások már most vannak az oldalak külsejében, de terveim szerint a következő fél év azzal fog telni, hogy még szebbé, még jobbá varázsoljuk ezt az újságot).

És azon, hogy tíz év múlva ismét felidézhessem ezen az oldalon, hogyan is indultam el a hazai gamer sajtó rögs útján.

Ám ezen tíz év alatt soha többet ne kelljen a kifogyott elektronikus pennát lecserélnem.

Böjtös Gábor

www.twitter.com/bojtosgabor



HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

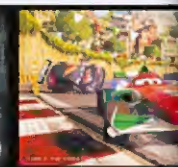
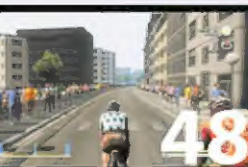
06 Használt játékok vs.
Online Pass

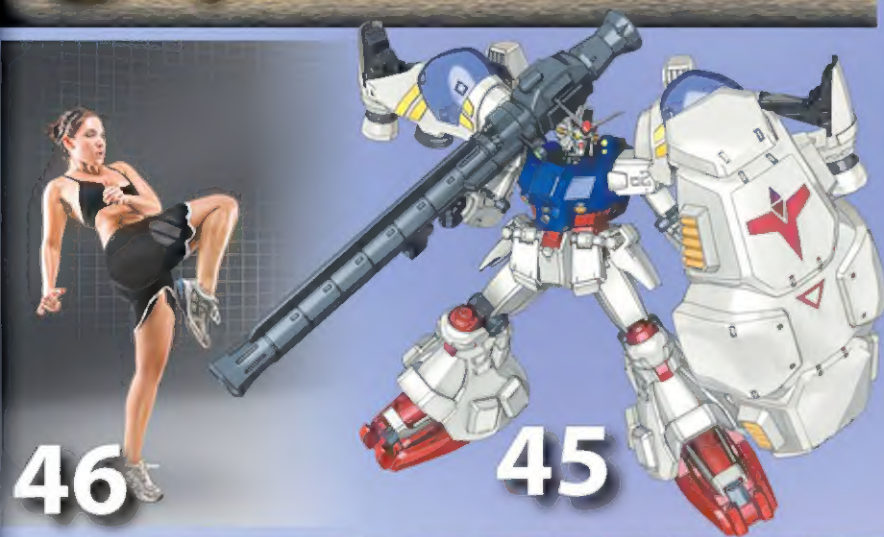
BESZÁMOLÓ

14 GAMESCOM 2011
Kölnben jártunk

TESZTJEINK

- 28** Resistance 3 (PS3)
- 34** Driver: San Francisco (X360/PS3)
- 38** Call of Juarez:
The Cartel (X360/PS3)
- 44** Resident Evil:
The Mercenaries 3D (3DS)
- 45** Dynasty Warriors:
Gundam 3 (X360/PS3)
- 46** UFC Personal Trainer (X360/PS3)
- 48** Le Tour de France (X360/PS3)
- 49** Wii Play: Motion (Wii)
- 51** The Smurfs:
Dance Party (Wii)
- 52** Transformers:
Dark of the Moon (X360/PS3)
- 53** Sports Island 3D (3DS)
- 54** Harry Potter és a
Halál Erekllyei 2. rész (X360/PS3)
- 58** Shadows of the
Damned (X360/PS3)
- 60** Verdák 2: (X360/PS3)





Captain America: Super 61

Soldier (X360/PS3)

Catherine (X360/PS3) **62**

SolatoRobo: 64

Red the Hunter (DS)

Earth Defense Force: 65

Insect Armageddon (X360/PS3)

Puzzle Booble Universe (3DS) **66**

Spongebob 66

Squigglepants 3D (3DS)

Air Conflicts: 67

Secret Wars (X360/PS3)

Naruto Shippuden 3D: 68

The New Era (3DS)

Williams Pinball 69

Classics (X360/PS3)

ROVATAINK

APOLLO 20 10

avagy az eltitkolt küldetés

Kibeszélő 56

JediEcoval

Audiovizuális mámor 70

legújabb felvonása Krisszel

PSN és XBLA 72

alkotások

Művelődj 76

Szollár Gergővel

Retro 78

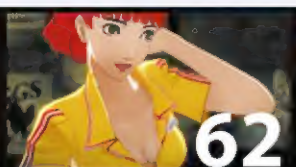
Hódítók az űrből vs.
cyberpunk kémkedés

Konzoltáció 80

a rovat ami Rólatok szól



60



62



64



65



66



66

Unreal Engine: top tízes kínálat

A nyári videojáték kiállítások után úgy tűnik, hogy az ipar egyik, ha nem a legelterjedtebb grafikus motorját erősen bírálók a közeljövőben – vagyis amint lecsengett e szörnyű uborkaszazon – nem igazán kaphatnak majd szót a "pulpituson". Mert bizony erős konzolos felhozatal elé nézünk mi játékosok: Gears of War 3, Batman: Arkham City, Mass Effect 3, BioShock Infinite. Soroljam még? Ez bizony minden idők legütősebb Unreal motorjával hajtott játékelhozatalának néz ki. Örülünk? De még mennyire!



PS VITA™

PlayStation®Vita

A PS Vita nyit a független fejlesztők felé

Míg a Nintendo a 3DS megjelenése után nyíltan kijelentette, hogy a kisebb stúdiók támogatását redukálni fogják, addig a Sony éppen az ellenkezőjére készül. Suhei Yoshida az SCE Worldwide Studios elnöke foglalt állást egy interjúban az indie fejlesztők mellett. Szerinte ugyanis pont az ilyen kis csapatok viszik előre innovációban és ötletekben

a videojáték-iparágat, és számukra a PS Vita egy remek platform lehet majd, amely megnyitja nekik az utat a videojáték-fejlesztés rögös világába. Yoshida úr minden bizonnyal a már meglevő Minis szolgáltatás jövőjét vázolta fel, ami már eddig is remek lehetőségeket biztosított a konzolokat megcélzó kisebb fejlesztőcsapatok számára.

Az interjú után pár nappal az iOS (iPhone) játékokat fejlesztő Rubicon Development is bejelentette, hogy nagy meglepetésükre egy csomag érkezett hozzájuk a Sony-tól, amelyben PS Vita fejlesztői eszközök lapultak, és mindezt teljesen ingyen kapták meg. Így már hozzá is láttak a Great Little War Game játékok átportolásához.

Anti 3D szemüveg

Nem mindenkit hatott meg ez a 3D-s örület. Sokan panaszkodnak fejfájásra egy-egy 3D-s film vagy játék után de "végre" itt a megoldás. Egy örült ötlettől vezérelve (hol máshol, mint az USA-ban) már kapható a 2D-s szemüveg. Persze nem arra kell gondolni, hogy mindent egy síkban látunk majd tőle, hanem arra, hogy ha mondjuk barátnőnk, haverunk nem akar velünk együtt játszani a Killzone 3-mal, vagy eljönni moziba a Transformers 3 3D-re, akkor csak feladjuk rá ezt a szemüveget és ő a 3D térhatás nélkül szórakozhat a társaságunkban így a kecske is jól lakik, és a káposzta is megmarad. Többé már nem kell kompromisszumokat kötnünk, és végig élvezhetjük a kedvenc sci-fi filmünket a barátnőnkkel anélkül, hogy ígéretet tennénk arra, hogy a "szenvédése miatt" cserébe megnézzük vele a legújabb Alkonyat filmet, vagy éppenséggel lejátszhatunk a 3D-re érzékeny haverunkkal egy jó kis Wipeout HD menetet.



Molyneux:

Az emberek nem szeretik a PC-s egeret!

Peter Molyneuxről és az ő Kinect imádatáról már többször is írtunk hasábjainkon. A videojáték-designer-guru most egyenesen odáig ment, hogy kijelentse, szerinte a felhasználók egyáltalán nem szeretik az egeret, és a játékosok csak azért szkeptikusak a Kinecttel szemben, mert eddig még nem láttak meggyőző érvet, de a véleményük biztosan meg fog majd változni. Szerinte ugyanis a Kinect most ugyanabban a helyzetben van, mint az egér a '80-as években, amikor is az a személyi számítógépek elterjedésével felváltotta a joystick-ot. Molyneux szavahihetőségét "csupán" az rontja, hogy saját Kinectes fejlesztéseit sorban dobja a kukába, és ami megjelenik, ahhoz is külső stúdió technikáját veszi kölcsönbe. Továbbá a Kinect már két E3-on is ott volt, a COD, Starcraft vagy MMO játékosok pedig ez alatt a két év alatt sem lettek igazán meggyőzve. Ő még biztosan a múltban él, hogy a videojátékok kezelhetőségét egy lapra teszi fel.

Azóta már felfedezték az analóg kontrollert, az érintőképernyőt és még sorolhatnám. Szerintem nem abban rejlik a Kinect ereje, hogy újra reformálja az irányítást, hanem hogy kihasználja az összes benne rejlő lehetőséget.



Makacs fejlesztők

SILICON KNIGHTS™

Nem múlhat el év úgy, hogy a kanadai székhelyű Silicon Knights ne hallasson magáról. Ezúttal elhatározták, hogy a saját útvonalon járnak tovább, és a kanadai kormány határozott támogatását élvezve (3 millió kanadai dollár) 35 millió dolláros alapot hoztak létre, amelyből véglegesen saját lábukra szeretnének állni, mint önálló fejlesztő

stúdió és kiadó is egyben. A pénzből saját engine-t fejlesztenek, továbbá 80 új munkahelyet is teremtenek, így felduzzasztva a létszámot közel kétszázra. Öröm az örömben, hogy jelenleg még az Activision számára fejlesztenek egy licencelt játékot, meghezozza az X-Men Destiny-t.

Nem hitték volna

Mark Tully, a Crytek UK vezető programozója egy, az Eurogamer-nek adott interjúban panaszkodott a Crysis 2 PC-s verzióját ért támadások miatt, melyek során általuk sem várt mennyiségű csaló árasztotta el az online játékot, tönkretéve ezzel a becsületes játékosok szórakozását. Konzolon teljesen más a helyzet, hiszen ott elenyésző a csalók létszáma, de a PC-s kiadás a moddolhatósága miatt is remek célpontot nyújtott a cheater-

eknek. Markék számára sok fejtörést okozott az ellenük folytatott harc. Mire kiadták a DX11-es patch-et, már négyszer foltozták be az online játékmódon "ütött lyukakat", és még az sem volt teljesen elég. A fejlesztők ennek ellenére nem csüggednek, hisz sok tapasztalatot szereztek, amit a CryEngine 3 további fejlesztései során már kamatoztatni tudnak, melyet mi, konzolulajok is szintúgy élvezhetünk majd.



Mélypont

Ez a nyár, és a nem kívánt uborkaszezonja bizony nem múlik el mellékhatások nélkül. A videojátékipar teljes egészében közel 14%-os visszaesést szenvedett el a tavalyi eredményekhez képest, ami az elmúlt 5 év legrosszabbja is. Ebben az adatban a játékok mellett beletartoznak a konzolok és kiegészítők értékesítései is, így még inkább meglepő ez a visszaesés, hisz új belépő, és új mozgásérzékelős megoldások is piacra kerültek ebben az évben. Akkor hová pártoltak át a vásárlók? Egyedüli reménysugár az Xbox 360 amerikai sprintje, ami júliusban az elmúlt 13 hónap legjobb teljesítményét hozta.



VALVE

Modern technológiával a legjobb játékelményért

Az ominózus fejlesztő és kiadó számára bizony a játékok Playtest-je, vagyis az igazi játékosokkal való tesztelése nagyon fontos. Mi több! Egyenesen a játékefejlesztés legfontosabb részeként tekintenek rá, ezért nem veszik félvállról. Olyan speciális helyiségeket tartanak fent erre a célra, ahol a játékosokat kamerákkal és különböző orvosi műszerekkel tartják megfigyelés alatt. Kamera figyeli a szemmozgásukat, mimikájukat, minden egyes lépésüket. Méri a szívverésüket, de még azt is, hogy mennyire izzadnak. Így állításuk szerint sokkal pontosabb visszajelzést kapnak a játékról, mert sok ember hiába tud jól tesztelni, szavakkal nehezen tudja kifejezni az érzéseit. A "bio-visszajelzés" viszont minden lényeges dolgot elárul. Tiszta képet kapnak arról, hogy az emberek milyen érzelmi hatás alá kerülnek, amikor játszanak, amikor egy-egy főlenséggel találkoznak, vagy akár a megfelelő utat keresik a pályán, és ezeket az információkat a fejlesztés többi részén is hasznosítani tudják.

Japánban is gond az illegális játékokkal való kereskedés

A japán hatóságok sem viccelnek, ha módosított konzolokról van szó. A híradás szerint letartóztattak egy testvérpárt, a 32 éves Tomonori Sato-t és 28 éves öccsét, akik 2009-től rendőrkézre kerülésükig 500 átalakított Nintendo Wii konzolt értékesítettek összesen kb. 190 000 dollárért, vagyis több mint 36 millió forint értékben. A bilincs akkor kattant a csuklójukon, amikor egy beépített ügynök 3 Wii-t vásárolt tőlük, darabjukat 30 000 yenért. Az így módosított gépeken minden bizonnyal elég hasznuk volt, ha ennyire nagyban csinálták, de a börtöncellában lesz idejük elgondolkozni azon, hogy ez valóban megérte-e. Az európai jogszabályok már korántsem ilyen egységesek és szigorúak, hisz itt hasonló esetre még nem volt példa.

Még mindig bizonytalanok a vásárlók

E havi elméledős témánkhoz pont illik a világ egyik legnagyobb videojáték-áruházláncának érdekes jelentése a vásárlói szokásokról. Ugyanis a GameStop állítása szerint a DLC-k, vagyis a letölthető tartalmak értékesítésének 50%-át egyéb fizetőeszközök bevonásával, vagy éppenséggel használt játékok becserélésével bonyolítja le. A vásárlók fele még mindig jobban bízik a kézzel fogható termékekben, mint a kizárólagosan online értékesíthetőekben, de szívesen cseréli be megunt játékát, hogy így extra pontokat gyűjtsön, vagy a



törzsvásárlói kártyáján összegyűlt pontokat váltja be DLC-kre. A játékosok sokféle módot találnak arra, hogy hozzájussanak kedvenc játékuhoz, és előszeretettel válnak meg megunt szoftvereiktől, kiegészítőiktől, és az olyan tartalmakat, mint egy DLC, mely nem értékesíthető tovább, inkább szerzik meg a boltban vásárlással gyűjthető pontokból, vagy számukra már értéktelen játékok becseréléséből, mintsem készpénzből. Viszont úgy látszik, hogy a bolthálózat tavalyi

terve, hogy DLC-ket árusítson, idén nagyon is bejött, és az ötletet ellenző kiadóknak sem lett igazuk. A játékosok így a speciális feltöltőkártyákon levő kódokat a profiljukban felhasználva letölthetik a kívánt DLC-t, vagyis kézzelfoghatóvá tették azt, amit nem annak szántak. Ezek a kártyák hasonlóak a PSN, LIVE vagy az iTunes kártyáihoz is, ám csupán egy bizonyos tartalom elérésére jogosítják fel a vásárlót.

Pachter üzenete számotokra

Mi nem leszünk semmi jónak az elrontói, így továbbadjuk kedvenc megmondó emberünk üzenetét nektek is. Michael Pachter ugyanis azt üzeni, hogy a Kinect segítségével összeismerkedtet az édesanyját az Xbox 360-al, és nektek is ezt kell tennetek. Terjesszék ti is az igét! Minden anyát az Xbox LIVE-ra! ... Most komolyan? Igaz, hogy USA-ban meglekordok dőltek meg, míg nálunk ősz volt, de azért ekkora napszűrést nem kaphatott... vagy mégis? Ha mégis megfogadtátok, akkor már csak egy apró lépés, hogy magazinunk weboldalán is regisztráljátok a szülőket, és ki tudja, talán valóban kiülhet ebből valami jó dolog!



Feltöltőkódok.hu
Pontkártyák. Olcsón, azonnal.

Miért jó?
Nincs szállítási költség! Egy lépést sem kell tenned!
A kódot online, azonnal megkapod!

XBOX LIVE PLAYSTATION Nintendo WORLD OF WARCRAFT iTunes

Használt játékok vs. Online Pass

Pro és Kontra, jogi tények és erkölcsi vonatkoztatások
Első rész

Most, hogy javában dül a nyári uborkaszezon, és a Sony csatlakozása a „kóddal elérhető online játékmódok” rendszerét alkalmazó kiadókhoz, ismét terítékre kerültek a használt játékok, mint az iparág legújabb ádáz ellenségei. Úgy gondoltam, hogy ezzel a témával foglalkozunk kell egy kicsit, hisz sok játékos, vagyis vásárló és felhasználó sajnos nincs tisztában azzal, hogy milyen jogokkal rendelkezik, és milyen jogokat gyakorolhatnak vele szemben az online felületen.

Bár a Sony már régebben is próbálkozott a szeptembertől bevezetésre kerülő PSN PASS-hoz hasonló rendszerrel, ez ideig csak az EA, THQ, és szintén a nemrégiben csatlakozott Ubisoft, Codemasters, Warner Brothers dobta piacra játékait az online módot és tartalmakat külön kóddal megnyitó „útlevéllel”. Ezeknek a útleveleknek lényegében az a céljuk, hogy a másodkézből szerzett lemezek tulajdonosai is ugyan úgy fizessenek az online játékért, mint az, aki újonnan vásárolta meg azt. Már évek óta problémát jelent a kiadók számára a használt játékok piaci forgalma, mely az ő bevételeiket már nem gyarapítja. Ez a – mondjuk így – probléma még jobban duzzad azzal, hogy ma már szinte eladhatatlan egy játék online rész nélkül. Ezért a kiadók és csapataik újabb és újabb elemekkel bővítik játékaik online részét, hogy a lehető legtovább kitolják a programjuk szavatosságát és ezzel minél tovább a toplistákon tartsák őket a profit maximalizálásának érdekében. De az eladott lemezek példányszáma nem növekszik akkor, hogy ha pár hónapon belül az eredeti áron

alul tömegesen jelennek meg a használt példányok, melyek tulajdonosai ugyan úgy kihasználják az online játék nyújtotta élvezeteket, mint ahogyan a játékért teljes árat fizető első vásárlók.

A kiadók részéről a probléma tehát abban gyökeredzik, hogy az áron alul értékesített lemezek nem növelik a játékok eladott példányszámait, holott ténylegesen, egyedi játékosok tekintetében több játékos játszza szoftvereiket. Egyrésztől érthető, hogy minden új játéktól szeretnék megkapni a fejlesztésbe ölt energiáért, időért és erőforrásért a jussukat, de bizonyos erkölcsi, és talán még jogi problémát is felvethet a módszer, ahogyan ezt megvalósítják. Azért mondom, hogy talán, mert cikkem első részével szeretném megteremteni az alapot a téma jogi vonatkozásainak mélyebbre ható elemzéséhez, mivel annak komplikáltsága miatt e szűkös két oldal nem elegendő első nekifutásra.

A játékszoftvert a dalokkal, könyvekkel egyetemben, mint szellemi terméket a Szerzői Jog védi. Azzal, hogy megvásároljuk,

korlátozottan alkalmazhatjuk a Tulajdon Jogunkat. Ezeket a korlátozásokat a Szoftver Licencszerződés (Copyright, továbbiakban lc.) határozza meg. A játék ára magában foglalja a licenct is, mely feljogosítja a vásárlót a szoftver rendeltetésszerű használatára. (És tiltja pl. a másolatok készítését, a nyilvános helyen való vetítését, stb.). A szoftverek védelmére a kiadóknak ezen kívül technikai formában is joguk van. Ilyen technikai védelem pl. a másolásvédelem és a regisztrációs/aktiváló kulcs is. Az lc. a másoláson kívül a szoftver bérbeadását, vagy akár a továbbadását is megtilthatja, és a Szerzői Jog alapján egyként kezeli a szoftvert. Annak részeinek másolása ugyanannyira tilos, mint az egészé. A zenei CD-k dalai vagy a műsoros DVD/BR lemezek filmjelenetei mind egyformán egy védelem alatt állnak. És itt jönnek képbe a kételyek. Ugyebár az átlagos játékos számára az adathordozón megvásárolt játék elválaszthatatlan része az online játékmód is. Ez esetben hogyan vonatkozhat egyszerre két különböző jog egy ugyanazon termékre? Milyen jogi és





erkölcsi alapon követelhetőek meg a játékos-tól újabb jogosítványok ahhoz, hogy a megvásárolt terméket annak minden elemével együtt ki tudja használni és élvezni? Hogyan és mi okból kényszeríthető rá a vásárló arra, hogy egy egész terméket két különálló részként kezeljen úgy, hogy vásárláskor a választás joga, vagyis hogy kéri-e az online módot vagy sem, nem jár neki? Első vásárlóként ha a játékkal szeretne játszani, mindenképpen teljes árat kell fizetnie, míg ha másodkézből vagy kölcsönbe szerzi be a játékot, akkor már csak az eredeti ár töredékét. Természetesen a kiadók által fogalmazott lc. tüzetesen kitér arra, hogy ő, mint jogtulajdonos élhet azzal a joggal, hogy kiadott "művének" egyes elemeinek felhasználását újabb szabályokhoz köti, de vásárlói oldalról ezzel bizonyos szempontból sérti a tulajdonhoz való jogokat is, hisz a játékszoftvert egészként vásároltuk. Jogi és technikai lehetőségünk sincs arra, hogy azt különválasszuk, külön használjuk. Ha nem fogadjuk el az lc.-t, magát a szoftvert sem használhatjuk annak ellenére, hogy a vásárlással tulajdonosaivá váltunk. A kezünk tehát minden szempontból meg van kötve (az online rész használatát feltételezve, a kódot nem kötelező aktiválni, csak sok jó dologtól esünk el általa).

De hogyan is jutott el a videojáték-ipar eddig? Az elmúlt évek fejleményei, tendenciái erős alapot adnak a kiadóknak arra, hogy ilyen és ehhez hasonló lépésekre szánják el magukat. Ha a jelenleg futó generáció hajnalán vezetik ezt be ilyen mértékben, minden bizonnyal a '80-as, '90-es évek "kísérletező kedvű" kiadóinak sorsára jutnak, vagyis sokuk lehúzhatta volna a rolót idő előtt. A mobil és az online játékok piaca viszont rámutatott arra, hogy van az a vásárló közönség, amelyik hajlandó "extra" szolgáltatásokért felárat fizetni. Itt már csak az a kérdés, hogy mi az az extra szolgáltatás. Egy jelenlegi konzolgépet alapvető tulajdonsága az is, hogy képes fellépni a világhálóra és csatlakozni

egy online játékba. Természetesen ennek kihasználására olyan játékokat kell választanunk, amely szintén támogatja ezt. Ahogyan játékot sem tudunk külön online játékmód nélkül vásárolni, úgy konzolt sem vásárolhatunk, hogy ezt az opciót nem kérjük. Ez olyan

szolgáltatásokkal, plusz garancia kell arra, hogy a használati díjért cserébe valóban zökkenőmentes játékot biztosítanak. Sajnos egyelőre szolgáltatói, vagyis kiadói oldalról ígéreteket kaptunk csak. Az, hogy mi fizetünk az online játékért, még nem garancia arra, hogy megszűnnek a lag problémák, az így beszédett pénzt végre olyan online játékmód fejlesztésére költik, amit nem kell már az első héten egy kiadós patch-el javítani. Hogy mindig lesz kivel játszani, és hogy a szolgáltatás kiesése, szüneteltetése esetén kárpótlást kapunk. Ez még a (talán) nem olyan távoli, de bizony a jövő kérdése. Szeptemberben új erőre kap, hogy aztán a karácsonyi szezonkor kiteljesedjen. Akkor ismét levonhatjuk a következtetéseket, vagy akár eloszlatjuk a kételyeinket. Egy bő negyedévünk van arra, hogy megtapasztaljuk az igazi hatását. Csak nem mindegy, hogy ezt szenvedő alanyként, egyenlő partnerként vagy győztesként tesszük-e majd meg. A folytatásban reményeim szerint másokat is be tudok majd vonni a téma boncolgatásába és szeretnék esélyt adni a kiadók számára is saját álláspontjuk ismertetésére. Addig is, ha Te is meg szeretnéd osztani véleményed a témával kapcsolatban, vagy akár van ehhez kapcsolódó tapasztalatod, történeted, bátran küldd el nekünk az info@konzol.eu e-mail címre!



lenne, mintha megvennénk egy 300 lóerős kétszemélyes sportkocsit, de maximum csak a törvény által előírt 90-es sebességgel hajthatnánk vele és persze egyedül, mert a második ülést nem foglalhatná el senki. Mindezt úgy, hogy az autóért teljes árat fizettünk, az üzemanyagot, biztosítást és a szervizt is mi álljuk. Jog, üzletpolitika és erkölcs. Kettő egy ellen. Mivel lehetne akkor kiegyensúlyozni, hogy a kiadók is elérjék azt, amit szeretnének, de a játékosok sem éreznék, hogy ezáltal csak még jobban korlátozva lennének? Először is a szolgáltatás minőségével, extra



nomad

APOLLO 20

avagy az eltitkolt küldetés

Nem létezik olyan férfi a világon, aki kiskorában ne vágyott volna arra, hogy egyszer majd űrhajós lesz. Sokszor persze a mozdonyvezető, és a cowboy is előkelő helyen szerepelt a „mí leszel, ha nagy leszel” listán. A három szakma közül legtöbbször valószínűleg a mozdonyvezetői állást érték el. Ők most bizonyára boldog vasúti alkalmazottak, hiszen minden évben legalább egyszer sztrájkolhatnak. Bár a boldogságukban mégsem vagyok biztos, mert lelkesen integráló mozdonyvezetőt, vagy vidám állomásfőnököt még sohasem láttam a sorompóknál, de még rendező pályaudvarokon sem. Alkoholt szállító szerényeken azért előfordulhatnak. Hagyjuk is a derék vasúti alkalmazottakat, és tegyük



lehetséges tudást és technológiát megkaparintani. A németek előrehaladott rakétatechnikája ugyanis remek alapnak bizonyult. Johnny és haverjai elsősorban német tudósokat és mérnököket utaztattak az Egyesült Államokba, és még üdülési csekket sem kértek. Iván és baráti köre pedig az érintetlen állapotban megtalált rakétákat és gyártósorokat költöztették az Uráltól keletre. Elrajtolt tehát a 365 000 km-es síkfutás, amelynek céljában a Hold állt.

Az űrverseny 1957. október 4-én éleződött ki igazán. Ekkor állították pályára a szovjetek első műholdjukat, a Szputnyik 1-et. Kár, hogy nem láttuk az amerikai vezetők arcát, amikor az ismétlődő rádiójelet sugárzó, alig 80 kilós műhold először áthaladt az Egyesült Államok felett. Az illetékeseknek valószínűleg kiesett a sajtburger a szájukból, vagy egészen lenyelték. Minden rádióamatőr fogta a fél méter átmérőjű szerkezet jelét, ráadásul már egy kicsi, amatőr csillagászati távcsővel is látni lehetett. Pánik tört ki az országban, az emberek védtelennek érezték magukat. Az pedig külön bosszantó lehetett, hogy a Szputnyik 1 könnyedén Föld körüli pályára állt. Így aztán a műhold minden másfél órában meglátogatta a jenkiket, akik akkor még csak a második rakétafokozat tesztelésénél tartottak. Itt merül fel az első kérdés! A szovjetek műholdja valóban az első kísérlet volt? Mivel a szerkezetet csak az után jelentették be hivatalosan, hogy sikerrel pályára állt, így szinte biztosra vehető, hogy voltak korábbi próbálkozások is. Ezek azonban még olyan távolságra



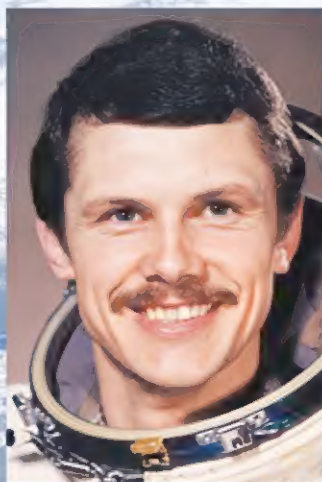
közben még arra is jutott ideje, hogy elmondja a tévéen keresztül az Esti Mesét a magyar gyermekeknek. Sajnos azt nem tudom, hogy melyik mesét választotta, de ha a vezetéknevéből indult ki, akkor a Piroska és a Farkas hangozhatott el. Visszatérte után sok érdekes és izgalmas történetet mesélt híres űrhajósunk. Felejthetetlen élményeire így emlékezett vissza:

„Először látni Magyarországot a világűrből, látni a napfelkeltét és a naplementét. – Azután a kozmikus éjszaka csillagképei, a hegyláncok Dél-Amerikában, Afrika sivatagjainak szépsége és a vörös homokfelhők India fölött.”

Farkas Bertalan útja bizonyára elképesztő élmény volt. Melyik űrutazás nem az? Az emberek minden percére kíváncsiak az ilyen eseményeknek, és általában részletes beszámolókat kapnak. Voltak azonban olyan űrkalandok, amelyeknek bizonyos részleteit eltitkolták. És akadt olyan misszió is, amelyet sosem hoztak nyilvánosságra. Ezeknek járunk most utána! Visszaszámlálás indul. 3... 2... 1... Start!

Az űrkutatás a második világháború után gyakorlatilag azonnal elindult. Épphogy eloszlott az utolsó ágyúlövés füstje, és a két győztes nagyhatalom máris igyekezett minden

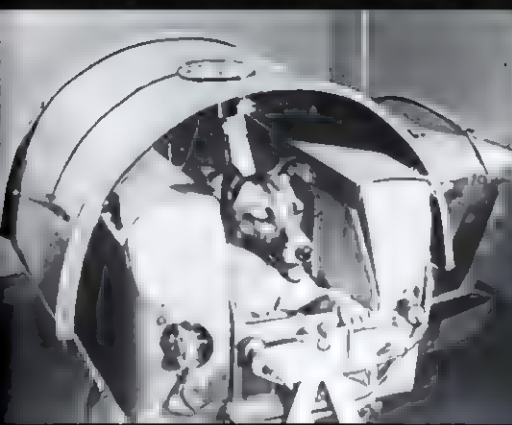
úgy, mint a jó bakter. Váltunk! Szóba jöttek még a cowboyok. Egyetérthetünk abban, hogy idehaza kevés kiskorúakból válik felnőtt korára pisztollyal hadonászó tehenészfiú. Amennyiben mégis, úgy vélhetően gyógykezelést kap valamelyik speciális intézetben. Űrhajóssá válni azonban nem lehetetlen! Jó példa erre Farkas Bertalan, aki 1980 májusában két szovjet kollégával együtt a Szojuz-36 fedélzetén 8 napos űrutazást tett. Berci ezzel az első magyar, aki az űrben járt. Legyünk büszkéek rá! A tudományos kísérletek





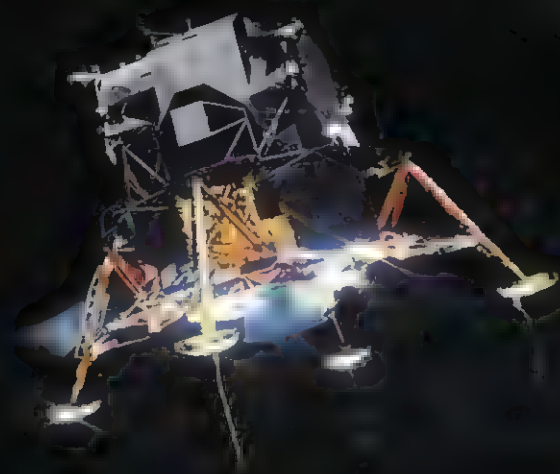
sem jutottak, ahová egy 10 kilométeres Budapest-bérlet elegendő lenne. Ezért eltitkolták őket.

Alig telt egy hónap, és az amerikaiak megismerkedhettek a második szovjet műholddal. Ennek már utasa is volt! Lajka kutya közel egy hétig kerülgette a Földet a Szputnyik 2 névre hallgató mérgegrága kutyaórában. Ekkor az Egyesült Államok még mindig messze állt attól, hogy saját műholdját az űrbe juttassa. Hatalmas lemaradásuk volt a versenyben. A lakosság pedig attól tartott, hogy a két hét múlva a Szputnyik 3-ban majd ott fog pislogni Szása (nem én!), egy bazinagy termonukleáris bombával a kezében. Több mint 40 évig úgy tudta az egész világ, hogy Lajkát 10 nap után kiméletes módon elaltatták, az



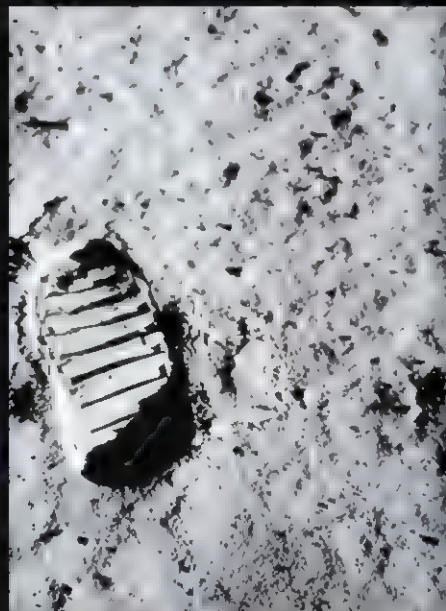
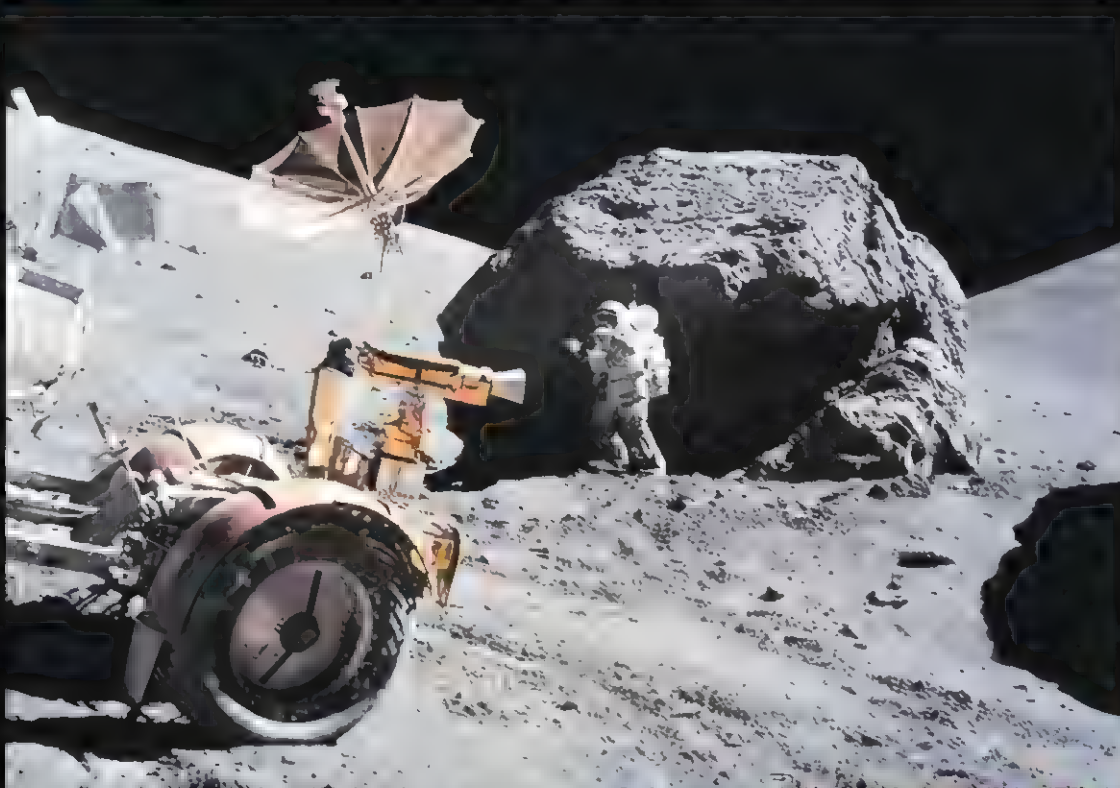
ételére adagolt méreggel. Mindenképpen halálra volt ítélve, hiszen az űrhajó még nem rendelkezett visszatérő egységgel, ám közel sem a tervezett humánus módszer várt az állatra. Az igazságra 2002-ben derült fény a Houstonban rendezett World Space Congress űrkutatási konferencián. Itt tartott előadást Dr. Dimitrij Malashenkov, aki jelentős szerepet vállalt a Szputnyik programban. A kutató nyilvánosságra hozta a valódi történetet. Lajka a kilövés után csupán néhány óráig élt. Sajnálatos módon meghibásodott a kabin hőmérsékletéért, és az oxigénért felelős rendszer, így a szerencsétlen állat egy túlhevült, szűk helyen, kínzó körülmények között pusztult el. Neve azonban örökké ismert marad, hiszen az első élőlény, aki bolygónkról az űrbe jutott.

1961-ben újabb megalázó vereséget mértek az USA-ra. Jurij Gagarin a 108 perces útja során egyszer megkerülte a Földet, majd sikeresen visszatért a bolygóra. Így lett egy kis emberből nagy hős! Es ezt szó szerint értem, az asztronauta ugyanis mindössze 157 cm magas volt. Jogsit ezért nem biztos, hogy kapott, de azért a Vosztok 1-el elboldogult. Bár az is igaz, hogy ezen a járművön nem kellett a kuplunggal bajlódni, és a termoszférában kerékpárosokra sem kellett számítani. Gagarin útját azóta is sokan megkérdőjelezzik. 2001-ben német történészek átalakított V2 rakéták terveire bukkantak, amelyek elvileg képesek lettek volna elérni a 100 km-es magasságot. Ez megerősítette azt a feltevést, hogy a náci Németország már az 1940-es évek elején embert juttatott az űrbe, ám nem volt képes visszahozni. Egy másik összeesküvés-elmélet szerint valóban járt egy orosz az űrben 1961. április 12-én, ám ő Igorij Gigojevics Nyeljubov volt. A kommunista vezetés azonban úgy vélte, hogy a mélynövése ellenére is sármos és jó megjelenésű Gagarin sokkal méltóbban képviseli a párt szellemét.



APOLLO 20

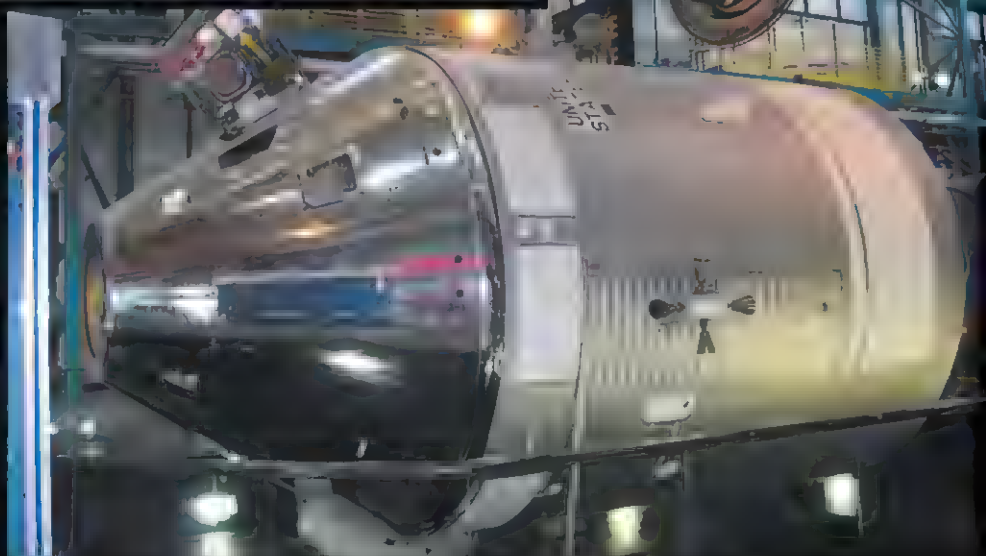
azaz az eltűnt küldetés



Teltek-múltak az évek, és az USA lassan átvette a vezető szerepet az űrutatásban. Az igazi sikerek az Apollo-programmal kezdődtek. Még a cikkem elején említettem, hogy szinte minden férfi gyermekkori álma, hogy űrhajós legyen. Találtam még valamit, ami jellemző a pasikra: általában minden férfi leigéri a napot, holdat és a csillagokat az égről szeretett nőjének. Lehet, hogy Armstrong is hasonló dolgokkal hízelgett Janetnek, a feleségének. Egy biztos! A férfitársai közül ő állt a legközelebb ilyen irányú ígéretéhez.

„Kis lépés ez egy embernek, de hatalmas ugrás az emberiségnek”

Jól ismert szavak ezek, amelyek után Armstrong lazán a Holdra lépett fehér surranójában. Janet pedig a tévén keresztül megbizonyosodhatott róla, hogy férje nem ragadt le egy sarki italmérésben, hanem valóban a Holdon jár, ahogy azt korábban említette neki. Az Apollo program utazásait



most nem részletezem, a lényeg, hogy Neil Armstrongot és Edwin Aldrint követően még további 10 űrhajós jutott el holdunkra. Az eredetileg 20 küldetésre tervezett program az Apollo 17 visszatérése után azonban hirtelen félbeszakadt. Pedig a hordozórakéták, a holdkompok, a kiképzett űrhajósok és a földi személyzet is mind készen álltak. A költségvetés is megvolt, hiszen az amerikai kormány évekkel korábban megszavazta a dollármilliárdok a húsz előre megtervezett küldetésnek. Vajon mi indokolta a sikeres küldetések leállítását?

Az Apollo 18-20 törlésének oka 2007-ben kapott először nagyobb visszhangot. Ekkor állt elő William Rutledge a történetével,

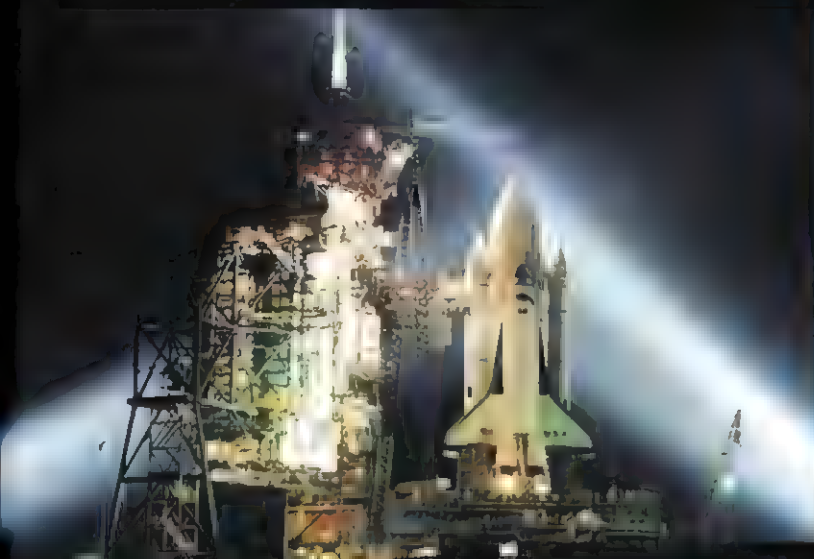
amely szerint az utolsó missziókat nem törölték, csak titokban tartották. Az idős férfi korábban magas beosztásban dolgozott az amerikai légierőnél. Beszámolója szerint nem véletlen, hogy az Apollo 15 után hirtelen megszűntek a küldetésekről érkező élő televíziós adások, és hogy jó minőségű fotókat sem közölt többé a NASA. Rutledge dokumentumai azt mondják, hogy az 1971 júliusában indított űrhajó legénysége (A. M. Worden, D. R. Scott és J. Irwin) különleges dologra bukkant a Hold tulsó oldalán. Nem egy mindenhol előforduló kínai éttermet találtak, és valóságshowból kiszavazott celebek sem jártak erre. Egész más várta őket a magyar Izsák Imre Gyula csillagásztól elnevezett Izsák-D kráterben. Egy hatalmas



objektumra lettek a kráter falába becsapódva, amelynek szabályos formája kizárta, hogy természeti jelenség legyen. A Holdon amúgy sem jellemzők a felszínt formáló viharok. Légtér nélkül szépen megül ott a por évezredekig is, akár egy magassági légénylakásban. A felfedezés után az Apollo 16 és 17 már egészen más helyen szállt le, miközben lázasan folytak az előkészületek az ismeretlen tárgy feltárára. A programot tehát hivatalosan leállították, de a feltételezések szerint valójában a hadsereg vette át az irányítást.

a közös vodkázás reményében földönkívüli keresésre adták a fejüket. A közös misszió így logikusnak és költséghatékonynak tűnt, hiszen a küldetések elkészítő csapatait emésztették fel mindkét fél részéről. Az Apollo 19 végül 1976 tavaszán indult útnak, ám sosem érte el a célját. William Rutledge állítása szerint az űrhajó két amerikai és egy orosz asztronautával a fedélzetén már a Hold vonzáskörzetében járt, amikor ismeretlen okok miatt felrobbant.

volt az orosz résztvevő. Amerikai részről John L. Swiger szerepelt az utaslistán, aki a szerencsésen megmenekült Apollo 13-nak is tagja volt. Most simább útban reménykedett. A másik amerikai pedig maga William Rutledge volt, aki a történet alapjául szolgáló bizonyítékokat nyilvánosságra hozta. Most már biztosan nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy mi történt az Apollo 20 útfőjén. A beszámoló néhol zavaros és nehezen hihető. Rutledge szerint az űrhajó elérte a Holdat, majd a leszállógésszel sikeresen landoltak az Izsák-D kráter mellett. Ezt követően közel



Az Apollo 18-at sokan az 1975 júliusában indított Szovjuz-Apollo programmal azonosítják, amelyet az USA és a Szovjetunió közösen hajtott végre. A valódi űrhajó azonban már évekkel korábban felszállt, de küldetéséről és sorsáról semmit sem lehet tudni. Akit érdekel a téma, érdemes megnéznie az Apollo 18 című mozifilmet, amely nemrég került az amerikai mozikba. Remélhetőleg nálunk is bemutatják. A film természetesen csak fikció, de szintén arra a kérdésre keresi a választ, hogy vajon miért nem mentünk vissza azóta sem a Holdra. Az Apollo 18 sorsáról tehát nem sokat tudunk, a két utolsó űrhajóról azonban említést tesz Rutledge a feltárt aktáiban.

Pár hónappal később sor került az utolsó kísérletre. Ismét egy orosz és két amerikai űrhajós alkotta a legénységet. A név alapján nyilván mindenki sejtí, hogy Alexej Arhipovics



6 napot töltöttek az égitesten. Alaposan megvizsgálták az objektumot, amelyről minden kétséget kizáróan megállapították, hogy idegen űrhajó *(legfelső kép)*. Természetesen rengeteg mintát vettek és számos mérést is végeztek. Ezek közül a legfontosabb adatok: az idegen hajó nagyjából 3500 méter széles és 500 méter magas. A kora pedig meghaladja a másfél milliárd évet. A legénység 6 nap elteltével minden probléma nélkül visszatért a Földre. Az igazság feltehetőleg sosem derül ki. Lehet, hogy tényleg egy letűnt civilizációról van szó, amely otthagya nyomát az égi kísérőnkön? Vagy csupán egy megőregeedett és csalódott ember képzelgéséről van szó, aki megkapta ugyan a kiképzést, de végül egyetlen küldetésben sem kapott szerepet? Nem lehet tudni. A Hold mindenestre kiestt az űrkutatás középpontjából. Átadta helyét a Marsnak, amelynek meghódítása egyre elérhetőbb közelségbe kerül. Remélem, hogy megélhetjük azt a pillanatot, amikor az első ember a vörös bolygóra lép.

Szasa



Az idei Gamescom kiállítást hivatalosan a konferenciák nyitották, pontosan augusztus 16-án. Mi Picachuval úgy döntöttünk, hogy elébe megyünk a dolognak, és megadjuk a Németországi kiruccanas módját. Hétfő hajnalban már felszerelve, a kakas kukorékolását megelőzve pattantunk autóba, és kezdtük el falni a kilométereket. Az út relative zökkenőmentes volt, leszámítva néhány heves záport, zivatart (nem, nem tartok időjárás-jelentést) és a magunk

dolga végezte előtt öblítene (várd ki a végét), de nem lefelé, hanem feléd, rá a gatyádra. Azt hinnétek fake, de nem, az öblítés hangjának ijesztő volta miatt ugrottam félre (nem tudtam, mi akar kirobbanni), és ekkor áradt a víz a földre, így foltot nem hagyva a nadrágom kényesebb részein. Wilkommen, nachtek is. Másik érdekes eset volt, hogy az autópályát egy részen igen magas töltéssel választották el a pihenőhelytől. Erre másztunk fel, hogy készítsünk pár jó fotót, s visszafelé Gábor hívott érdeklődve a dolgok állásáról, s míg ezt mesélni próbáltam neki, az irdatlan meredek töltésről a fűvön kvázi leszánkáztam, mivel a kissé nedves fű nem akarta elbírnai a súlyom. De egy tisztességes taknyolás helyett maradt a leszalamoszás. Így pihenünk mi. Az út többi része nem vicces, mint inkább érdekes (főképp számomra) dolgokkal volt tele. Gondolok itt például a Formula 1-el kapcsolatos helyszínekre, utalásokra. A Hockenheimringről úgy sejtettem, sose láthatom élőben, ám a keddi napon mégis pont arra vitt az utunk, s furcsamód a Nürburgring pályája mellett is elszáguldottunk. Megvan a maga varázsa, mint ahogy Legoland-nek is. Benézni egyikre se lett volna időnk, így nagyjából ahánnyal mentünk, annyival kevesebb ideig láttuk ezeket. A GC-féle rohanás kedden indult, akkor miért a hétfői start? Picachu egyik ismerőséhez ugrottunk be Rottenburgban (Aminhoz, aki ráadásul perfekt németből, tehát értelemszerűen csatlakozott hozzánk a továbbiakban), s ott is töltöttük az első estét, és hát... nem munkával. Egy Krokodil Pub nevű helyen

döntöttük magunkba a „helyi” cseresznyés Jim Beam-et. Az est további részét átmulatuk, majd kissé másnaposan, késő délután érkezünk meg Kölnbe, ahol rögvést a Sony konferencia felé vettük az irányt. A lapzártá végett a hazaút már nem fér bele, vélhetőleg ha ezt olvasod, akkor megjöttünk.



kíváncsiságából fakadó, abszolúte nem követendő példaként említett dolgokat. Még Ausztriában, a Sógoroknál az utolsó MOL kúton szépen teletöltöttük nyállal a gépet, amit igen tisztességes, kb. 25 forinttal olcsóbb áron mért kint a magyar cég. Eddig minden oké. Átszeltük az Alpok egy részét, majd a németek hazájába érve Picachu szemében azonnal felcsillant a sebességkorlátozásnak vége tábla, ennek rendje és módja szerint ugrott meg a fogyasztás és a tempó is. Egy ilyen út alatt se áll meg az élet, szóval néha ilyen-olyan okból meg kellett állni, az egyik ilyen az illemhely a „rastplatz-oknál”. Nem mennék bele összehasonlításdiba, de itthon még nem volt olyan piszoár, ami az ember



Sony konferencia

A játékok legtöbbjét a kiállításon próbáltuk ki, ám a forgalomnak s pár egyéb tényezőnek köszönhetően a konferenciák közül a Sony-éra jutottunk be teljes hosszában, evégett ehhez társítunk külön összefoglalót, a többi infót a bemutatott játékok sorai közé csempésszük. Roppant profi szervezés, kivitelezés a legjobb szó arra, ahogy a több száz meghívott vendéget fennakadásoktól mentesen kiszolgálták. Böven volt ülőhely, nem kellett óráig sorban állni a karszalagért, és a konferencia előtt természetesen grátisz szolgáltatták az üdítőket, és a sört – szerintem akadt pár kolléga, aki szépen megalapozta a hangulatát az előadásra, valamint a szemfülesebbek a videojáték-iparág kiadóinak pár fejését is láthatták. Bent a díszlet elemei között akadt pár igen kreatív, a japán cégre jellemző remek hirdetési forma. Én kicsit körbejártam a helyiséget, igen tetszetős volt a Gürzenich épülete, mely már 1441 óta áll a mostani helyén. No, ne legyek ennyire sznob, a csinos hosztesszlánykákat nézegettem, és ezek között tűnt fel, hogy az épület, amiben vagyok, szintén nem kispályás. Más érdekesség is volt, persze valahol minimum e módon kell készülni egy ilyen horderejű eseményre: az egy négyzetméterre eső Apple termékek száma majdhogynem a duplája volt annak, mint ahány ember kényelmesen elfér ott (iPhone-iPad kombók), mindegyiken valamilyen népszerű oldalt futtatva (a képviselt média honlapja, Twitter-je és Facebook-ja). A terembe érve a székeken mindenkit egy extra adag ásványvíz fogadott, majd elkezdődött a bemutató. Otthonról nézve is jó egy ilyen show, hát még élőben, mind a látvány, mind a hangtechnika és a hangulat értelemszerűen jobban átjön, már ha nem kellemetlen emberek közé ül le az ember. Balomon egy párizsi divatmajom ült, jobbra egy karót nyelt sajtos, nem igazán örültek velem, amikor arra a prezentáció okot adott. A szokásos kezdés után szépen elkezdtek szállingózni a finomabb csemegék, ezekből szemezgetünk, kezdve a Vita-val.



PS Vita

A Vita erősen online-orientált lesz, web, chat, FB, Twitter, LiveArea (PS játékosok hírcsatornája, eredménymegosztó felülete is) és Foursquare (hasonló, kövess mindent élőben a barátaid kapcsán, trófeák, megjegyzések) szolgáltatásokkal, s a 3G-s verzióval akárhol, akármikor. Itt jön be a képbe a LittleBigPlanet Vita-verziója, mivel ha bármiben látsz fantáziát, fotózd le, és textúráként, elemként a játék tárházába veheted fel a kreáció során. A Reality Fighters-t is demózták, szerintem ezt látni kell: az jópofa, hogy a játéktér az, amit te a kamerával megadsz, de amilyen (szerintem jó értelemben véve) debil játék van körülötte, az hihetetlen. Elnagyolt mozdulatok, mintha egy paródia lenne, a mellettem ülő két rigó persze baltaarccal nézte. Majd Resistance érkezik a PS Vita-ra, végre, új történettel, főhőssel, az érintőkijelzőt használó funkciókkal (több célpont kijelölése egy ujjsimítással, gránát dobása egy bökéssel), és persze bitang jól is nézett ki. Volt még a tarsolyukban: az Escape Plan (ez kétértelmű, menekülési tervet jelent, gondol mindenki arra, amire akar), egy jópofa, fekete-fehér ügyességi-logikai platformer lesz, amiben Lil és Laarg egymást segítve kell, hogy abszolválják a szinteket. Vicces, sok humorral rendelkező játéknak ígérkezik, ahol a cél, hogy ne haljunk meg a szint végéig (látványos és mókás halálhímnem tucatjait mutatták be, a két kolléga itt már kieroitott egy mosolyt). Ami még örömteli

hír volt, hogy lesz külön Assassin's Creed rész a PSV-re, viszont 2012 előtt biztos nem. A hordozható gépekhez kapcsolódóan: lesz új PSP modell (tetszetősebb szerintem), ami olcsóbb is lesz, 99 euróért fogják adni, plusz a PSP Essentials játékokat 9.99-ért. Cserébe a WiFi ugrik belőle.

A Vita élőben is igen tetszetős, a kijelzője ragyogó minőségű képet produkál. Majd minden játékot, amit itt vagy az E3-on bemutatattak ki tudtunk próbálni, de mivel a legtöbbjük egy- vagy pár pályás demóból állt, sok minden nem mondható el róluk azon felül, hogy hozzák a nevükhöz méltó szintet: az Uncharted pazar és remekül kezelhető, a LittleBigPlanet magától értetődően remek, de időigényes. A PlayStation-család talán legerősebb nyitókínálatával fog rendelkezni a Vita.

A Move-felhozatal

Nem, nem vagyok szarkasztikus, de az első új cucc egy Move Fitness volt, lesz benne 25 gyakorlat, kalóriaégetés-kalkulátor, a videók alapján két fagyival hatásosabb lesz, a többi kitalálható. A Move-ban (is) sokan többféle lehetőséget látnak, eszerint a FIFA 13 jövőre teljes Move támogatással érkezik. Nem, még én se raktam össze fejben, de valahol egy labdáért menő harcnál lehet, mi magunk folyamodhatunk a másik nadrágjának a letépésére. A SingStar megújul, DanceStar Party-vá avanszál, ám az eddigi hasonszóró alkotások közül abban fog

kitűnni, hogy te magad is kitalálhatsz koreográfiákat a mintegy 40 új zeneszám mellé, amiket elmenthetsz, megoszt-

hatsz. Ehhez egy igen profi tánccsapat lepte el a színpadot és eszméletlen komoly performanszt nyomtak le, ennél nagyobb taps csak a... hamarosan meglátjátok, miért járt.

A PlayStation 3 vonal

Elsőként is az inFAMOUS 2 kap egy letölthető kiegészítést, Festival of Blood alcímmel. Itt Cole vámpírrá változik, és ezzel kissé más meglátásba helyeződnek céljaink, s magának a játék világának is egy sötétebb oldalát ismerhetjük meg.

A PS3-hoz kapcsolódóan a Sony ismét bemutatta a kis 3D TV-jét, melyet a PS3-hoz szának, de mint mondották, extra funkcióval ők mindig szolgálnak. Ez lesz a SimulView, ahol nem 3D-ben látod a játékot, hanem az egyik játékosnak az ő normál képernyőjét mutatja, a másiknak meg ugyanazon tévéen a sajátját. Multiplayer egy kijelzőn, osztott képernyő nélkül, jó ötlet (sőt akár különböző programok is futtathatók egyszerre). 3D szemüveg persze kell hozzá, hogy ne egy egybemosott valamit lássatok.

A Naughty Dog egyik embere fut be, kezében egy controllerrel. Demózni fog, de vajon mit? Spoiler lenne minden szó, aki nem látta eddig a neten, ne is tegye, de a történet azon ágát mutatták be, hogy hogyan is került Drake a gépre, és miért vették zuhanósrá a figurát. Nos, szavakkal kár leírni, ez a kábé öt perces, ingame átvételökkel megtűzdelt izelítő önmagában elvitte az egész bemutatót a hátán. Ujjakat keresztbe, hogy nem elírás volt az, hogy Európába november másodikán(!) érkezik. A végére a döntés előtt állók dolgát kezdték el megkönnyíteni, a PS3 ára 249 euró lett, a pletykált könnyített, optimalizált Slim-modellről ellenben nem esett szó. Az előadás végén a Sony még egy komplett vacsorát is kínált a „megfáradt” újságíróknak, így kell ezt csinálni.

A továbbiakban a Gamescom további érdekesebb bejelentéseiről, tapasztalatainkról olvashatsz.

RBaly



KINECT

for XBOX



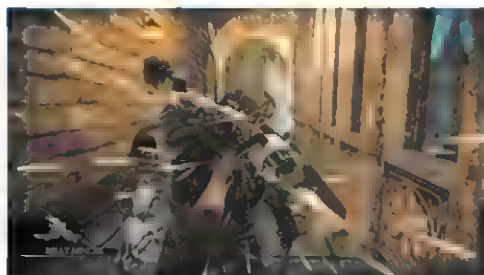
A **Gunstringer** névvel ellátott vadnyugati minijátékunk egyedi, vicces kis lövöldözős platformer-akció keverék, egy rajfilmes megjelenítésű csontváz cowboy főszereplésével. Maga a játékmenet gyakran váltakozik 2D és 3D között. A kultikus bosszúálló hősünk bábként követi utasításainkat, miközben némely esetben szinte az egész testünk mozgását érzékelni, és akár utánozni is fogja, a célzás pedig állítólag precízebb lesz minden eddigi Kinect-címnél, ráadásul még kooperatív mód is várható. Szeptember 13-án jelenik meg az Államokban, és rá három nappal jön Európába. Jó kis szórakozás lesz



A **Kinect Disneyland Adventures**-re hallgató nagyszabású kalandban szabadon bejárhatjuk az egész Disney-parkot, hogy megannyi látványos minijátékban vehessünk részt, többek között hogy felülhessünk a ringispilire, együtt repülhessünk Pán Péterrel, találkozhatunk vagy táncoljunk Mickey egérrel, Hófehérkével, és a többi ismert Disney hőssel. Rengeteg ismert alkotás helyet kapott a játékban Az Alice Csodaországban-tól kezdve a Pán Péteren át a Karib tenger kalózái-ig. A célközönség nyilván a kisebb korosztály, habár jópofa mókának ígérkezik az egész család számára. Amennyiben felkeltette az érdeklődésedet, már november 15-étől ki is próbálhatjátok. Mi láttuk, és valóban jó szórakozásnak ígérkezik.

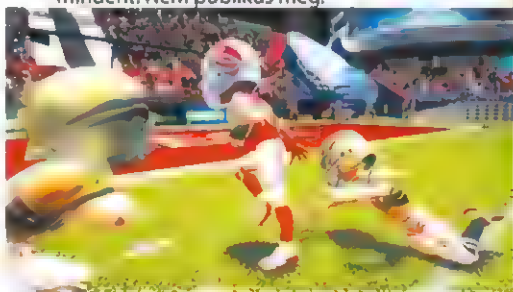


A SEGA Kinect-es horrorjátéka, a **Rise of Nightmares** végre szakít egy kicsit a korábbi trenddel, így az eddigi békés táncika és ugrabugra helyét némileg brutálisabb zombi henteles veszi át már szeptembertől. A háttérsztori szerint egy amerikai turista bőrébe bújva a feleségünket szeretnénk kimenekíteni egy örült tudós karmaiból. A belső nézetes akció során számos eszközt, így kést, baltát, fogókat, vagy akár láncfűrészt is kedvünkre bevethetünk majd a rothadó csöcselék ellen, melyek a rezidencia szívében az utunkat próbálják állni. A kipróbált verzió eléggé véglegesnek tűnt, és egyben furcsa is volt az összetett reakciói miatt, egyben pedig megmutatta, hogyan



is lehet jobban mozgásra bírni a játékost a mindenféle casual hempergés helyett. A **Rise of Nightmares** kökemény horrorjátéknak ígérkezik, és a rengeteg fajta mozgásmodellnek köszönhetően útmutatóvá válhat a Kinect-címek közt is. Reméljük, a bolti verzió is rendben lesz.

Továbbra is várjuk a sikeres **Kinect Sports** folytatását, melyben 6 új sportágat vonultatnak fel: golfot, sielést, darts-ot, teniszt, amerikai focit, valamint baseballt. Az egyik leghíresebb Kinect franchise új epizódját további szintre emelik az új ingame hangparancsokkal, a továbbfejlesztett, teljes testre vonatkozó játékmenettel, valamint az új Challenge Play móddal, melyben még inkább alkalmunk nyílik megmérkőzni barátainkkal, illetve a család bármely tagjával. Úgy tűnt az ígéretek többnyire valóságosak, kérdés mennyire csorbitanak az érzékelésen, mivel volt olyan Kinect-cím, ami kvázi valós időben elkapott mindent. Nem publikus még.



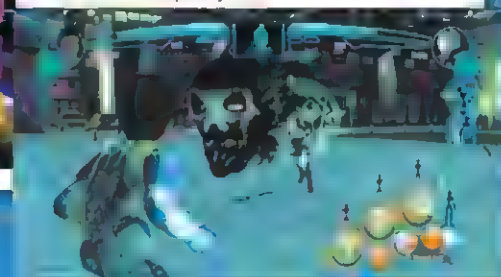
Jön a táncos Kinect-móka, a **Dance Central** folytatása is méghozzá még idén, egészen pontosan október 21-én, amelyhez az új trailerben brékoló cell shaded figurák már meg is hozták a kellő hangulatot, ráadásul pedig olyan sztárokkal kívánnak tarolni az új részben, mint Usher vagy Rihanna. Single-ben vagy multi módban is felléphetünk majd az összesen 40 új szám között csemegézve. A folytatásban eszközölt újítások egyike többek között a Dance-Battle mód, mely egymással párhuzamosan több táncoló játékost is engedélyez, valamint a „drop in drop out”-opciót is lehetővé teszi. Sokan demózták a játékot, és akinek eddig is tetszett, most se fog csalódni benne. Sőt.



A mozgásérzékelős Csillagok háborúja, avagy a **Kinect Star Wars** nem teljesen friss bejelentés, korábban már lehetett is bemutatónkat látni a híres sci-fi-univerzumbeli játékról, melynél mintha pindurka pontatlanságot, és apró késedelmet is felfedezni véltünk volna a mozgásérzékelésben, habár a látványra nem lehetett panasz, és a hibák kijavítására is volt idő. Az ősszel megjelenő akciójátékból újabb gameplay részletet láthattunk és kipróbálhattunk, mégpedig azt, hogy miként zúzza porrá a házakat a Jedi visszatér félelmetes Rancorja (aki Jabba vermében ebédnek nézte az ifjú Skywalkert). A nagy érdeklődésre való tekintettel a Microsoft novemberben egy speciális 320 gigás, R2-D2 festésű 360-at is kiad, mely jellegzetes R2D2 hangot ad ki bekapcsoláskor, és a tálcá kinyitáskor. A csomag tartalma lesz még természetesen a Kinect Star Wars, egy Kinect Adventures, és – 3CPO mintájára – egy aranyozott kontroller (az Államokban 450 dolláros áron). A teszteléshez hozzátartozik az is, hogy egy két küldetés kissé távol állt a Star Wars univerzumatól, ellenben párosan játszva is jó móka volt. Meglátjuk mi sül ki belőle.



Friss bemutatót láthattunk a Ubisoft mókás kis avatar harci játékaról, a **Powerup Heroes**-ről, mely október 18-ára csúszott. A teljes testmozgását figyelő rendszerben ketten is küzdhetünk online, sőt mi több, egy lokális hálózaton játszva négy játékos egy turné keretében is megmérkőzhet egymással. A 360 avatarok segítségével saját szuperhősképet alkothatunk, és egyéni képességekkel ruházhatjuk fel őket, a legyőzött ellenfél szerzőjét pedig megszerezhetjük, méghozzá az erejével együtt. Összesen 20 szuperhős kosztüm nyitható meg a játékon belül. Mindez nem csak érdekesen hangzik, de élőben is nagyon jópofa, és bár személyesen nem próbálhattuk ki, még nézni is jó volt, ahogy a két harminc közeli forma rohögve gyűrte egymást a képernyőn. Zárásként egy jó hír a **Kinectimals** fanoknak, hogy az ősztől várható DLC-ben öt medvefaj csatlakozik az állatnevelédhez, melyeket én koalaként, pandamaciként, örvös medveként, barnamedveként, valamint jegesmedveként azonosítottam. Ha a fajuk nem is egyértelmű, az biztos, hogy nagyon aranyosak voltak, páran meg is akarták őket szöktetni a képernyőről.



INVERSION

Kiadó: Namco Bandai Fejlesztő: Saber Interactive
Megjelenés: 2012. Február

A meglehetősen harmatos (mind grafika, mind pedig játékmélet terén – utóbbin még az idő használata sem javított) Timeshift után a Namco Bandai támogatását élvezve a Saber Interactive ismét igyekszik kicsit elrugaszkodni a valóságtól, a megszokott pillanatoktól. Ehhez azonban most nem az idő múlását manipulálták a fejlesztők, inkább a gravitációt bolondították meg egy kicsit. Az Inversion-t játszva ugyanis Davis Russel bőrébe bújhatunk, aki a Gravitlink elnevezésű fegyverével sokféle

módon képes megviccelni ellenfeleit. Az már a korábbi videoanyagokból is látszódott, hogy az Inversion nem lesz egy csúnya darab, sőt első blikkre (de pláne másodikra-harmadika, miután végre ki is próbálhatjuk) leginkább az infAMOUS második epizódjához tudnánk hasonlítani külső terén, amihez egy akciódús, fedezékes rendszert alkalmazó shooter mechanikája társul. Russel-t irányítva az L1/LB segítségével választhatunk, milyen módon szeretnénk használni a Gravitlinket, amivel aztán a levegőbe emelhetjük azokat, akik megúszták az amúgy meglehetősen Gears of War-os fegyverünk okozta golyózáport, vagy éppen bele is döngölhetjük őket a földre.

Az eredmény így is, úgy is frenetikus, ráadásul az L1-R1/LB-RB kombinációra véletlenül rátenyerve egy rendkívül erőteljes, szinte már instant halált okozó csapást is sikerült kiosztani a még mindig ellenálló delikvenszerekre. Ekkor a hagyományos katonák mellett felbukkant még egy mech is, amelyik kicsit keményebb falatnak bizonyult, nem utolsósorban a próbakör vége felé kipróbálhattuk az



Inversion egyik legnagyobb újítását (persze csak a Prey után szabadon), miszerint a megfelelő helyekre lépve simán felsétálhatunk a falakra, hogy azután függőlegesen, vagy éppen fejjel lefelé „lógva” gyilkolásszuk ellenségeinket. Láthattunk még egy rövid koop prezentációt is, melyben az Army of Two hagyományai szerinti csapatmunka szükségeltetik, illetve némileg a Hunted is eszünkbe jutott, amikor az egyik játékos az antigravitáció segítségével a levegőbe emelte az egyik katonát, mire a másik egy mesterlövészpuskával szedte le azt. Pergős, nagyon hangulatos, a lehetőségeknek köszönhetően pedig még rendkívül látványos is az Inversion, amit máris sokkal nagyobb lelkesedéssel várunk, mint anno a csapat időlassító mókáját. Jövő év elején végre nekiállhatunk a teljes verziónak.

SAINTS ROW THE THIRD

Kiadó: THQ Fejlesztő: Volition
Megjelenés: 2011. November 18.

Tükröm-tükröm, mondd meg nékem, kié a legsandboxabb játék a vidéken? Egyértelmű, hogy az ember a Rockstar féle GTA-t vágja rá rögtön a kérdésre, legalábbis legelső reakcióként biztos. Am szerencsére nem vagyunk tükrök, így van egy kis időnk elgondolkozni, hogy azután (az RDR mellett, de az más tézsa) a Saints Row is az eszünkbe jusson, amely kezdeti próbálkozásként még olcsó változata volt kedvenc sorozatunknak 360-ra, majd a második, már multiplatform rüsszel kicsit jobban megosztotta a játékos közönséget, amennyiben nagyvárosban való rakoncát-

lankodásról volt szó. Rengeteg mellékes küldetés, remek karakterek, egyszerű és mégis fogós sztori, vagány humor, elég hatékony szabadság várta azokat, akik kicsit másfelé is rosszalkodni vágytak, nem csak a rocksztárok világában. Nos, harmadik eljövételével a Saints Row úgy tűnik, még nagyobb szezletet szeretne nyesni a hozamaival meglehetősen édes tortából, hiszen nyugodt szívvel vallhatjuk: az új epizód nemcsak nagyon dögösen néz ki, de olybá tűnik, hogy a legtöbb korábbi hibát is igyekeztek orvosolni a fejlesztők, és így még felfűjt mellő pornósztárocska sem kellett a sikeres kampányhoz, legalábbis ami az első visszajelzéseket illeti. A The Third alcímmel ellátott folytatás ismét a bandaháborúk közé vezeti a játékost,

de van annyi újdonság, amiért érdemes lesz leülni a program elé, és ez a kijelentés nem az amúgy nagyságrendekkel ütősebb vizuális megjelenésre utal – a város tényleg él és lélegzik, az autók csillognak és villognak, a hatalmas épületek közt elveszve pedig úgy érezzük, tényleg egy nagyvárosban kolbászolunk. A fejlesztők mindezek mellett csak csendben mosolyognak, sokat nem akarnak



elárulni, így pár elejtett megjegyzésre, plusz az eddigi prezentációkra vagyunk kénytelenek támaszkodni: ott lesznek a pankrátorok, akikkel meggyűlik a bajunk (elég veszett módon néznek ki), mindeközben új, meglehetősen akrobatikus harcrendszert kapunk, ami annyit takar, hogy pusztá kézzel mindenféle látványos módon földre vihetjük a pácienseket. Persze nem maradhatnak el a remek mellékes küldetések, ahogy a rendkívül sok lehetőséget nyújtó karaktergenerálás sem, miközben visszaköszön a már jól ismert, elég beteges, és pont ezért szerethető humor is. Szerkesztőségünk szinte egyöntetűen várja már, hogy megcsapkodhassa az utca átlag emberét egy lila, vagy rózsaszín mű... megtermékenyítő szervvel, mert hát na – ilyesmit az életben nem gyakran tehet meg az ember. Jó hír: már csak novemberig kell várunk, és teljesül a kívánságunk.



DARK SOULS

Kiadó: Namco Bandai Fejlesztő: From Software
Megjelenés: 2011. Október 7.

Könnyűnek találd a mai játékokat, és már-már pallossal a kezében alszol, annyira imádod a középkori/fantasy témákat, kalandokat? Vélhetőleg egyből megfogott a From Software Playstation-exkluzív Demon's Souls játéka, amely minden igényt kielégített, amennyiben hardcore szerep-/fantasy hack 'n' slash játékra vágyott valaki. Talán a videojátékok történelmének legnagyobb elhalálozási arányát is tartja, legalábbis abból kiindulva, hogy a rajongók

már-már azon versenyeznek, ki halt meg többször a végigjátszás alatt, amely során amúgy rendkívüli módon halott társainkkal is találkozhattunk, sőt jobb létre szenderülve mi is továbbkalandozhattunk, vagy éppen figyelmeztethettük a leselkedő veszélyre a többi online játékost. A fejlesztőcsapat új, az említett program nyomvonalán haladó alkotása hamarosan (októberben – piros betűs ünnep, bocs hölgyeim, nekünk is jogunk van ilyeneket tartani) megérkezik, méghozzá mindkét HD-gépre, így végre a 360-tulajoknak sem kell nyálcsorgatva figyelni a csak pléjstációs kollégáknak kedvező program ingame felvételeit. Ráadásul mindez történik úgy, hogy még sztoriban sem maradunk le, elvégre a Dark Souls igazából önálló darab, ám mechanikájában, és világát tekintve vérbeli folytatás. Fejlesztések, rengeteg páncélzat és fegyver, plusz varázslatok, nem utolsósorban pedig trilliónyi ellenfél, kezdve a zombiktól és csontvázaktól a sok képernyős, borzalmas lényekig, amelyek egy ujjmozdulattal képesek lennének elpusztítani bárkit – kivéve a játékost, elvégre pont erről szól a



From Software produktuma: a szinte lehetetlennek tűnő kihívásról, amellyel (úgy saccper nyolcszáz próbálkozás után) megbirkózva bárki elmondhatja, hogy egészen a pokolig jutott, majd vissza. Előre szólunk, nem lesz könnyű menet.

Sok új információhoz nem sikerült hozzájutnunk, azonban a gameplay prezentáció így is volt annyira meggyőző, hogy elfogultságtól mentesen mondhatjuk, a Dark Souls az év egyik legfontosabb multiplatform megjelenése, amely a saját stílusában az MW3-hoz, a BF3-hoz, vagy éppen a Skyrim-hez mérhető. Jut eszembe, valaki vegye a nevére a szerkesztőséget, mert ennyi AAA-s címet már mi sem bírnunk anyagilag. Döbbenetes, milyen minőségű játékok érkeznek év végéig.

Risen 2

Kiadó: Deep Silver Fejlesztő: Piranha Bytes
Megjelenés: majd ha kész

Ha már Köln, meg GamesCom, akkor természetesen nem maradhatott ki a kedvenc helyi fejlesztőcsapat (Piranha Bytes) legújabb üdvöskéje sem, mely nemcsak a fejlesztők nyilatkozatai alapján, de még a gyakorlatban is olyan remekül néz ki, mint amennyire áradoztak róla a derék németek. Amit a GC-n láttam a Risen 2-ről az több mint magával ragadó! Karibi hangulat, szeretnivaló főhős, kalózok, frakciók, nők, taktikus küzdelmek, grog, ez a Risen 2! Mielőtt belevágnék a látottak megosztásába, megemlítenék egy apró ténnyt a Risen 2-ről: a rajongók nagyon kételkedve tekintettek eleinte a programra, hiszen a „kalózos” téma eleddig távol állt a fejlesztők izlésétől – már kaphattunk némi kóstolót a témából korábban is, na de nem főként! De amilyen nagy volt a kételkedés, olyan hatalmasra duzzadt a játék iránti rajongás az első néhány perc játékot követően. A Risen 2 nem egy egyszerű hardcore RPG, hanem egy olyan játék, aminek lelke van (ezt a külföldi kollégák „hangulatnak” nevezik, én megmaradok a léleknel), maga az atmoszféra, a csodálatos muzsika, a sokoldalú NPC-k, és a főhős mind-mind szeretettel lettek megalkotva. Ha már a főhősnél tartunk, kedves barátunk ugyan az a figura lesz, akit a Risen első részében is

terelgethettünk, igaz némi komolyodáson ment keresztül a harcok fizimiskája, ebből adódik, hogy a karakterünk ismét a Névtelen Hős nevet kapta. A fejlesztők korábban megindokolták, hogy miért jó az, ha nem ruházzák fel névvel és fix személyiséggel a főhőst, mégpedig hogy így a játékos könnyedén azonosulni tud a karakterrel és saját személyiséget képzelhet el hozzá. Eme azonosulásnak tudható be az is, hogy a Névtelen Hős külleme nem módosítható, kapunk egy átlagembert, akit aztán mi olyan irányba fejlesztünk, mely számunkra a legszimpatikusabb. Bár a játszható demó sajnálatosan nem engedett túlságosan a sztori mélyére evezni, így a történetről nem is írunk, a pletykákra építkezés helyett pedig inkább kitérnék egy kicsit a frakciókra, amik a kipróbálható/prezentált verzió alapjait jelentették. Először is tisztázzuk, hogy a Piranha Bytes nem terítette ki a nyerő lapjait, sok titok lapul még meg a palástjuk alatt, ám amit már tapasztaltunk a fentebb említett részletekről, az kellő bizakodásra ad okot. A Risen 2-ből három frakció lett bemutatva: az Inkvizíció, a Kalózok csoportja, és végül az Őslakosok, tehát a bennszülöttek. A három frakció



más-más képességek mesterei; kardvívás, lőfegyveres harc, piszkos trükkök (pl. az ellenfél érzékeny testtáján rúgása), valamint a voodoo és okkultizmus. Ezen képességeket egy-egy „mester NPC-nél” sajátíthatjuk el, majd fejleszthetjük tovább, de vigyázat! Ha az egyik frakciónak kedvezünk, akkor elképzelhető, hogy a másiknak keresztbe teszünk, a sértődés következtében pedig az adott tanító elhajt minket, ha pallérozni szeretnénk elménket. Tehát csak óvatosan a döntésekkel, mert a világ, s annak népe nem feledi tetteinket! A Risen 2 továbbra is rendkívül jól néz ki, nagyon hangulatos, ráadásul a standjánál igazi karibi hangulatot varázsolnak a gépek köré a srácok, egy hatalmas piros pont érte! Az eddigi infók alapján (ami még nem biztos) a Risen 2: Dark Waters valamikor 2012 tavaszán fog megjelenni Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra egyaránt.

LOLLIPOP CHAINSAW

Kiadó: Warner Bros. Int. Fejlesztő: Grasshopper Man.
Megjelenés: 2012

A Suda51 segítségével, a Grasshopper Manufacture gyártósorán készülő Lollipop Chainsaw igen érdekes, ahogy ők definiálták: „crazy” játék. Maga Suda nem volt jelen, de egy hatásos, japános videóval köszöntötte a résztvevőket. A játék főszereplője Juliet, egy nagyon szép gimnazista lány, aki a legnépszerűbb a suliban, a pompomcsapat vezetője, szóval a tipikus rossz sztereotípiára lenne, ha nem volna annyira tököss és vagány. A mindenhol elterjedő zombikör az iskoláját is eléri, mire hősünk

a saját életét nem féltve indul el, hogy még át nem változott iskolatársait megmentse, és rendbe tegye a suliját. Kezébe kapja a pompomjait, meg egy láncfűrész, majd nekiáll aprítani. A játékmenet maga igen pörgős, mondhatni árkádos, afféle Dead Rising turbó fokozaton. Látványos gyakás és kivégzési lehetőségek, mindent végigkísérő vidám animehangok, és a rengeteg vér és erőszak mellett cukormáz, rózsaszínfelhős effektek kísérik ténykedésünket; kiáramló szívecskék, rózsaszín szikrák és szívdárványok képében. A Lollipop Chainsaw minden elemében elborult. A beszélgetések, a lehetőségek, minden. Az egyik főellenséget kettéfűrészeltük, de neki ez nem fájt, összekapta magát, és tovább támadt. És még csúnyán is beszélt. A trágár szavak valóban sértőek voltak, mivel amikor kimondta, azok hatalmas feliratként támadtak ránk, mint afféle lövedékek. (A szavakat nem írnám le, nem győznék csillagozással, de a keményebb fajtából valók, amiket még a South Parkban is általában kisípolnak). Ha jól láttam, a leányzó egy fejet hord dísznek az övében. A stílusok efféle karikatúrizált keverése elsülhetne rosszul



is, de nem a Lollipop Chainsaw esetében, ami az egyik olyan prezentáció volt, amin a tisztelt publikum folyamatosan nevetett. Üde színtöltés lesz a jövő esztendőnek. A Grasshopper Manufacture további két, eléggé rendhagyó játékot hozott a kiállításra, azokról az Aprólékban olvashattok.



DISHONORED

Kiadó: Bethesda Fejlesztő: Arkane Studios
Megjelenés: 2012 Tavaszi

A Dishonored új IP-ként került elő (érthetőbben olyan franchise első, bevezető részeként, mint amilyen lett egy Devil May Cry, vagy bármelyik, ma már nevesebb sorozat), ennek megfelelően ötletekben, egyediségben nem kívánnak alulmaradni a fejlesztők, és ez meg is látszott a bemutatott programon. A 2012 tavaszán érkező játék prezentált verziója jelenlegi állapotában is profinak tűnt, egy hibát nem véltünk felfedezni benne. Műfajában ugyan FPS, de a természetfeletti erővel rendelkező

bérgyilkos rengeteg remek kunsztra képes, ebben kissé hasonlít a Prey 2-re, de újítások terén jelenleg a Dishonored-é az érdem. Gyakorlatilag ezt látni kell. Gyönyörű, stílusos grafika, remek animációk, és a feladatok ellátásához kitalált megannyi megoldási lehetőség párosítása egy egyszerű harcrendszerrel, látványos és brutális kivégzésekkel, így együttesen kiváló elegyet alkotva. Hogy milyen bérgyilkosok leszünk, az csak rajtunk áll, de a legnyerőbb a taktikus, csendes halálosztás, meggon-dolt előrehaladás. A vegyes harci eszközeink (kardozás kontra fegyveres összecsapások) között több speciális képességet is alkalmazhatunk. Az egyik szélsőségesebb verzióban például úgy, hogy patkányokat idézünk meg, akik az ellenről csontig lerágnak mindent. Kellemes látvány. A látottakat felsorolni is nehéz: időlassítás, rablás (mondjuk egy kulcs a célpont szobájához), teleportálás egy kijelölt pontra, valamint más testének a megszállása. Utóbbival nem csak átvesszük



az irányítást mondjuk egy patkány felett, hanem belekerülünk, és ahol kilépünk belőle, ott mehetünk tovább. A THIEF-ből is emeltek át elemeket. Sötétben rejtve vagyunk, az ajtókat csakjuk be magunk után, illetve a holttesteket se hagyjuk magunk mögött. Emberünk tanulásra is képes, így például a megfelelő dokumentumok megszerzése után tudunk csak meghackelni Wall of Light (gyakorlatilag elektromos) kapukat. A sok lehetőség megfelelő kombinálása adja a játék esszenciáját, a teljesített küldetésben majd minden képességünket használnunk kellett, ami így igen változatos és élvezetes játékmenetet eredményezett. Amíg azt gondoltuk, gyakással tuti hamarabb végeznénk, folyamatosan jöttünk rá arra, hogy mit mikor és miért vesszünk be, mindezt az orrunk elé tölt jelzések nélkül. Nagy eséllyel egy új sorozat első, remek részét üdvözölhetjük jövőre a Dishonored személyében.



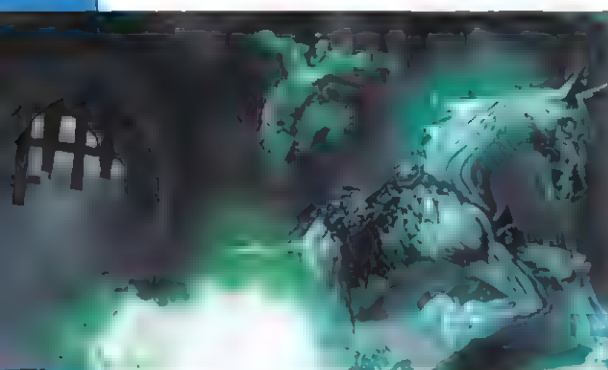
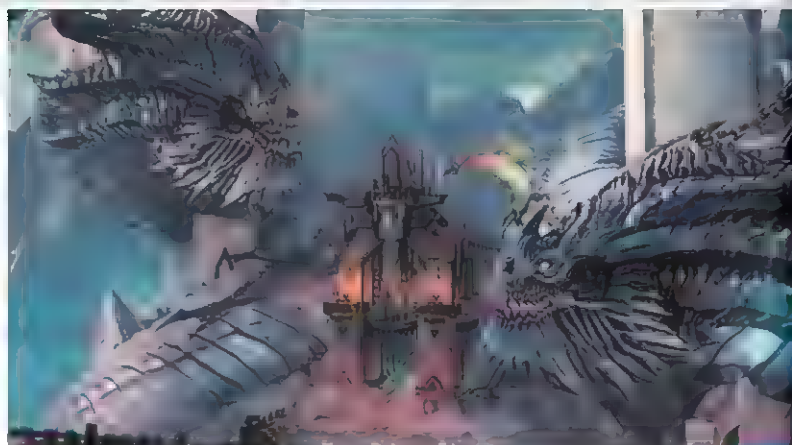
DARKSIDERS II

Kiadó: THQ Fejlesztő: Virgil Games
Megjelenés: 2012. Második negyedév

Az első Darksiders, amely a kihasznált és cserbenhagyott Háború, az apokalipszis négy lovasa közül az egyik történetére építkezett, a 2010-es év egyik legkellemesebb meglepetése volt. Hatalmas területeket járhattunk be a már-már isteni hatalommal bíró, testépítő kinézetű marcona alakkal, akivel aztán darabonként szedhettük össze felszerelésünk, és közben nagy mosollyal üdvözölhettük a letűnt idők idéző játékmekaniakát, amely nem csak

némi agymunkát követelt, de mellé nagyszerű élményt, és több mint tíz órás játékidőt is nyújtott. Ilyen egy jól működő kapcsolat – amennyit követel, pont annyit ad. Nem csoda egy ilyen indítás után, hogy az ehhez hasonló ritka finomságokra vevő közönség egyből ráharapott a híre, miszerint jön a második rész (ami amúgy nem volt annyira meglepő azoknak, akik végigjátszották az első sztorit), ám ezúttal már nem Háborúval, hanem magával Halállal lovagolhatunk be a démonok, torzszülöttek, angyalok és egyéb mitikus teremtmények közé. Bár gondoljuk, hogy mindezzel kapcsolatban senkinek nem volt kifogása, azért az esetleges kétkedőket nagy örömmel nyugtatjuk meg: a Darksiders 2 köszöni szépen, és jól van, avagy a folytatás olyan megzabolázhatatlan erővel veti majd bele magát a sikeres franchise-ok sorába, amilyen pont illik is a témához. Halál az előadás alatt pörgött, ugrált, vágta (nem egyszerre), és kalapáccsal vagy éppen kaszával aprította a csont-

vázakat, ocsmány élősködőket, miközben kicsit belepillanthattunk a fejlesztésbe, és a kombórendszerbe is, amelyek éppen eléggé változatossá teszik majd a játékot ahhoz, hogy még a szkeptikusabbakat is megyenyhítsék. Mindezen jellemzők mellé hatalmas bejárható terület várható, ehhez mért nagyságú főellenfelekkel, illetve a sztori is igen kellemesnek ígérkezik, elvégre Halál azért veti bele magát a harcba, hogy kiszabadítsa Háború fivérét, akit az apokalipszis megindításáért börtönöztek be. A grafika eddig sem volt csúnya, de még mintha finomítottak volna egy keveset a program alatt duruzsoló motoron, a játékmenet meg önmagában eladta az első részt, ezért nem is mondhatunk mást, mint azt, hogy várjuk nagy-nagy szeretettel.



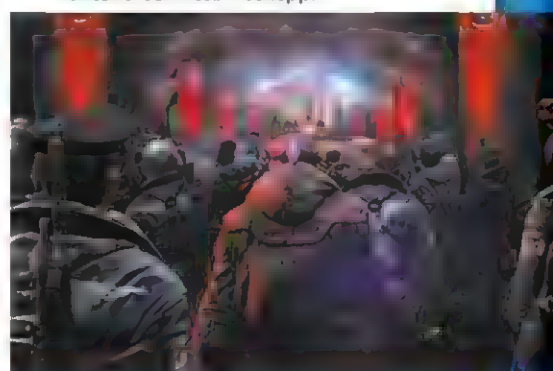
METRO LAST LIGHT

Kiadó: THQ Fejlesztő: 4A Games
Megjelenés: 2012

A Glukhovsky regényéből (amely egyébként itthon is kapható, ajánljuk az elolvasását) Xbox360-ra adaptált Metro 2033 az fps-ek kedvelői között elég népszerűnek mondható, elvégre hiába a rengeteg bug, amik a megjelenés után jó darabig keserítették a játékosok életét, amikor szimplán jó volt az elhagyatott metróalagutakban mászkálni, amelyek annyira emlékeztettek minket hazánk földalatti hálózataira. Kék szerelvények, hasonló állomások, az idősebbeknek még a társalgás is ismerős lehetett, bár nem biztos, hogy ezt is olyan nagy jókedvvel fogadták. Ami érdekes, hogy az Ukrán fejlesztők

elhagyták az eredeti regény-alapot (annak is megjelent már egy folytatása), és saját kútforrásból folytatták a sztorit, méghozzá onnan, ahol az első játék véget ért. Artyom hozzácsapódik Khan-hoz, akivel már korábban összeismerkedtünk, és egy a nációk által bevett állomáson kezdik kalandjukat, amely tulajdonképpen mindenben követi az előzményt, csak az alapokhoz némileg hozzá is tesz közben. A világvége hangulat talán még jobban érződött a rövid bemutató alatt, ahol a szabadban is megcsodálhattuk a magára hagyott, elnéptelenedett vidéket, amely autók roncsaival volt tele; a korábban is a generáció legszebbjei közt emlegetett látványvilág még alaposabbnak és részletesebbnek tűnt, és talán a mesterseges intelligencián is javítottak egy kicsit, legalábbis a reakciók alapján ezt véltük gondolni. Amitől kicsit félünk még, az a történet, elvégre egy híres regényt sikerült lecserélni, egy saját ötletre. Oké, biztos nem véletlenül fizetik a cégnél a történetírókat, de azért na... Kicsit más az, amikor valóban egy író teszi le az asztalra a regényét. Ettől függetlenül várjuk a folytatást, már

csak azért is, mert a 2033 kis csapatunknak is okozott pár kellemetlen éjszakát (arra ne térjünk ki, hogy hányszor a beragadások, és hányszor a játékban tapasztalt paranormális jelenségek miatt), és tulajdonképpen bízunk benne, hogy ez a jövőre esedékes megjelenésnél sem lesz másképp.



Armored Core, immáron ötödjére. Az ACV némi ingame jelenetet is tartalmazó trailerrel látogatott el az idei expóra, ám a bemutató alapján nem tudtuk eldönteni, mivel is állunk szemben. A szokásos akció mellett valami stratégiai/taktikai menü is megjelent időnként a kivetítőn, ennek köszönhetően pedig az összkép elsőre kicsit vegyes, ám a From Software-t ismerve eleve nem egy casual-reteget megcélzó mechás játékot váránk. A grafikán lehet még fejleszteni, a hatalmas robotok kellőképpen összetűz alá veszik a képernyő felületének kilencven százalékát, így aggódunk sem kell – esélyes, hogy az Armored Core-széria rajongói megtalálják majd számításait. 2012-ben.



A Gearbox készítette **Borderlands 2** hangulatos teaser trailerral érkezett, melyből ugyan sokat nem tudtunk meg, ám arra ez is pont elég volt, hogy felkeltse az érdeklődésünket. Információként még annyit sikerült megtudnunk, hogy négy új karakterosztály közül lehet majd választani, melyek közül egyről már le is rántották előtűnt a fátylat: a Gunzerker egy igazi vadállat, amelyik ezúttal nem az öklével tud igazán hatásosan rendet rakni maga körül, hanem fegyvereivel. Emberünk ráadásul mindkét kezében képes fegyvert tartani, ami a Borderlands-hoz híven olyan lehetőségeknek is teret ad, mint mondjuk az egyik kézben rakétavető, míg a másikban távcsöves puskakombó. Kooperatív kalandozás, véget nem érő loot, és minden ezekkel járó finomság, plusz új karakterek és még több lehetőség – szeretettel várjuk, PS3-ra és 360-ra, természetesen már csak jövőre.



A Grasshopper csapata nem tud nyugodni, szó szerint bevették aktuális számunkat, elvégre a Shadows of the Damned, és a Lollipop Chainsaw mellett még a PSN-t és XBLA-t betámadó **Black Knight Sword**-ről is hírt adhatunk, amely részben a Digital Reality munkája, emellett pedig egy nagyon pofás kis 2D-s akció/platform program. Az erősen metroidvániás játékmenet egyedi és rendkívül hangulatos külsővel lett felvértezve, amely egyébként tipikus, a fejlesztőkre illő képi világot takar. Más szóval mondhatjuk

betegnek is, persze jó értelemben. Állapota „készülőben”, ami bármit takarhat, mindezenre mi reméljük, hogy minél előbb lekaphatjuk a virtuális piactér polcairól.

Grasshopper Manufacture és Digital Reality közös produkció 2.0-ás verzió. A **Sine Mora** szintén multiplatform letölthető tartalom lesz, és a BKS-hez hasonlatosan egy letűnt kor emlékeit eleveníti fel, mivel a stílusa vérbeli shooter, miközben különféle járművekkel 2D-ben, balról jobbra haladva kell lelőnünk az ellenfelek garmadáját. A látvány káprázatos, a kipróbálható verzió egyik pályája a levegőben (repülőgéppel), míg a másik a víz alatt (valami tengeralattjáró jellegű géppel – ez a helyszín amúgy valami eszméletlen gyönyörű volt) játszódott. Az igazi meglepetést végül nem a stílus, nem a megjelenítés, de még csak nem is a rendkívül profi tervezés (fesz, szigorú de mégis igazságos rendszer) okozta, hanem az, amikor először jöttünk rá, hogy ami párbeszédet hallunk, azok mind magyarul zajlanak le... ez elsőként a következő megnyilvánulásnál tudatosult bennünk, ami egy helyzetjelentés járőrözés közben: „Nem bazdmeg, ez egy őrszem... Nem képzelődtem!”

Hiába no, a szép, változatos, összetéveszthetetlen magyar nyelv. A program mindenképpen jó lesz, szeretnénk már a kezeink közé kaparintani – amint megjelenik.

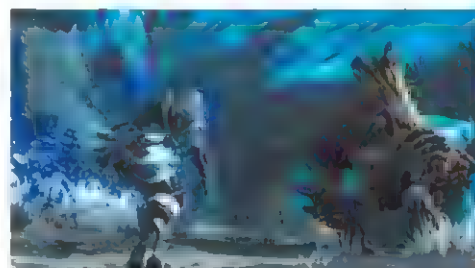
Már az E3-on is elkápráztatott bennünket, még hozzá annyira, hogy hirtelen el sem hittuk, hogy a játék úgy fog kinézni, ahogy az a bemutató videóban volt látható, azonban a hír igaz: a **Forza 4** állejtős grafikával rendelkezik. Ráadásul személyesen is kipróbálhattuk mindezt, és nem is akárhogyan. A GS-en kipróbálható Hockenheim pályát (ha már egyszer Németországban van a show) úgy nyomhattuk le, hogy közben kényelmesen elhelyezkedtünk egy autósülésben, miközben három képernyőn figyelhattuk az eseményeket, és természetesen még egy Kinect is felfüggesztésre került az egésznek vázat biztosító bokszon, avagy tesztelhettük: valóban, amerre fordítjuk fejünket, arra „mozdul a kamera” is, és mindezt teszi meglehetősen precízen. A minőség nagyon profi, a látvány káprázatos, szinte teljesen elaléltunk, miközben a feedback-es kormány össze-vissza rángatott a kezünkben, és az egész kóceráj össze-vissza rezgett-ugrált. Várjuk nagyon, főleg Baly, aki azóta is mosolyogva, ülő pozícióban, egy láthatatlan kormányt szorongatva, jobbra-balra forgatva a fejét alszik. Terveink szerint majd csak novemberben ébresztjük fel, hogy egyből a teljes verziós játéknak eshessen. A PSN-re várható, kisebb kálváriát maga



mögött tudó **Heist** kiválóan népszerűsíti az „egyelőre nem tudom, mit akarnak vele, de majd kisló valami belőle”-produktumok táborát. Átlagos kinézet, kevés egyéniség, sok lövöldözés, no és persze mindez fps-ként. Letölthető tartalomként nem tűnik menthetetlennek, ám a nagy dobozos dömping mellett kérdéses, mivel sikerül majd megfogni a vásárlókat, hiszen a játékmenet, és a stílus a Brink-re emlékeztet, ami nem szerezte túl jól a pénztáraknál. Szokták volt mondani, a pudding próbája az evés, így kicsit még várunk az ítélettel, elvégre a játékhoz nem fértünk oda, a megjelenés pedig még odébb van.



A multiplatform **Kingdoms of Amalur: Reckoning** egy ideje már állandó szereplője a kiállításoknak, bemutatóknak, és nagyjából az mondható el róla, amit eddig is láttunk: R.A. Salvatore fantáziája elevenedik meg Todd McFarlane karaktereivel, és ez a fura egyveleg még egy kis Fable-íz is kap a teljes kuszaság kedvéért. Harcok, fejlődés, remélhetőleg erős sztori... nagy reményeink nincsenek, de nem temetjük el végleg a dolgot, és bízunk benne, hogy nem csak a nagy nevekkal akarják eladni ezt a 2012 februárjában megjelenő címet.



A zseniális **Mass Effect**-széria harmadik részével kapcsolatos bemutatóknak mindig örülünk, azonban most nem mutattak számunkra annyi újdonságot, hogy bővebben foglalkozzunk a játékkal, azt személyesen kipróbálni pedig nem volt lehetőségünk. A legfrissebb prezentáció nagyobb meglepetésekkel nem szolgált, ellenben feltűnően sok volt benne az akció (fedezékharc, rengeteg lövöldözés). Reméljük, nem lesz a modernkori rpg-sztárból egy szimpla lövölde, mert azt sokan bánnák. Jövőre minden kiderül.

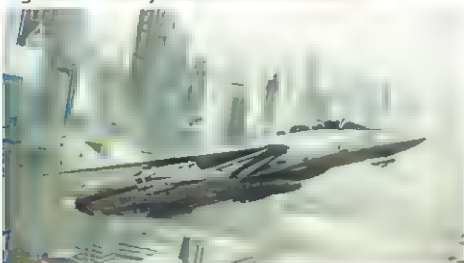
A **Prototype 2** sztoritrélere elidőzött kicsit a múltban is, majd a bájos hölgy narrátor (katonai informátor?) jelezte, hogy New York három területre lett felosztva, melyek közül a zöld zóna az egészséges emberek megmentésére, míg a sárga zóna már némileg fertőzött, de nem menthetetlen az ottaniak helyzete, ellenben a piros zóna a földi pokorra emlékeztet, és a

szemétdombon Alex Mercer, az első rész főszereplője a tyúkanyó, miközben feltűnik a kakasa, a korábbi előzetesekből már jól ismert katona. A játék multiplatform, megjelenése szokás szerint csak jövőre várható, ellenben azt tükön ülve várjuk, hiszen nagy pankráció várható a mutánsok közt.

Ace Combat... egy igazán klasszikusnak



mondható sorozat, melynek új epizódja az Assault Horizon – a Namco Bandai repülős szimulátorában az akciót már leginkább egy látványos hollywoodi sikerfilm kereteihez mérve kívánják prezentálni, melynél nagy hangsúlyt fektetnek az ún. közel-harci csapásmérő rendszerre, hogy minden eddiginél addiktívabb akciókban lehessen részünk. Az összecsapás helyszíne Kelet-Afrika a közeli 2015-ös évben, ahol és amikor tömegpusztító fegyverek elleni terrorral kell szembenézni, de más helyszínek – többek között Miami, a Közel-Kelet, Oroszország, és Dubai – is felmerülnek. A látványos prezentáció alatt láthattuk vadászgépek ún. dogfight, azaz egymás elleni harcát; anyahajókat, városokon belüli küldetéseket, robbanásokat, helikopterekről szóró minigunokat stb. Valamint egy gameplay videóban láthattunk egy Apache-küldetést is, tehát nem csak vadászgépek irányítását vehetjük át. Szemben a széria korábbi, félig árkádos mivoltával, a játékmenet jellege és nívója is erősen hajaz a legmodernebb taktikai shooterekre, tehát a repülők szerelmeseinek mindenképpen érdemes lesz várniuk év végéig, elvégre az izgalmas légi harc október 14-én érkezik 360-ra és PS3-ra egyaránt. Egészen komoly bemutatót láthattunk az



Asura's Wrath, a Capcom Unreal 3-as technológiára épülő kaszabolós akciójátékának kapcsán. Az erősen japános beütésű – kissé elvont stílusú – stuffban haragos hősünk megannyi szörnyvel és istenséggel veszi fel a harcot a jellegzetes fantázia világban, ahol játékmenet szempontjából igen fontos szerepet játszik majd a karakterünk vérmérséklete, aki még egy saját Istent is megidéz, hogy oldalán küzdve vegye fel a harcot a

hadseregnyi ellenféllel. A készítő minden tekintetben egy egyedi stílusú fejlesztésen fáradoznak, mind gameplay-, mind pedig audiovizuális téren, tehát szó sincsen egy esetleges God of War-klónról, a történet felvezetése pedig inkább egy drámai, filmes sorozatra fog majd emlékeztetni. Az Asura's Wrath-ban egyszerre keverednek a legkülönlegesebb japán elemek a nyugati finomságokkal. A megjelenés még bizonytalan, valamikor jövő év elején érkezik 360-ra és PS3-ra, és ez a dátum is inkább csak az Egyesült Államokra és Japánra érvényes.

Valamikor jövőre érkezik 360-ra és PS3-ra a Namco Bandai nagymúltú árkádsorozatának, a **Ridge Racer**-nek a legújabb felvonása, az Unbounded. Az eddig látottak alapján igazi száguldós ingyencsúszással lesz dolgunk, mely nem kevés árkád-elemben bővelkedik majd, de ugyanakkor mintha erősen vesztett volna egyediségéből, és főleg a sorozat eddigi, japános jellegzetességéből. Az agresszív vezetési stílus, és a rombolható – vagy alakítható – város miatt főleg Burnout- vagy Split Second klónnak lett titulálva (nem véletlenül), és valahogy már a driftelés sem a régi. Mindez persze nem kell, hogy bármit is levonjon a játék értékéből, pláne, hogy számos újítást, többek között pályaszerkesztést és erős online támogatást is ígérnek, esetleg csak a Ridge Racer rajongóknak lehet sajnálatos az erős stílusbeli változtatás. Még mindig izgatottan várjuk a Konami



túlélőhorror sikersorozatának októberben megjelenő legújabb epizódját, a **Silent Hill: Downpour**-t 360-ra és PS3-ra, izelítőnek pedig mozgásban is láthattuk a szépséget. A félelmetes erdei helyszín erősen hajazott az Alan Wake-ben látottakra, a háttorzongató zártabb terek pedig újra hozzák a Silent Hill-univerzum jól megszokott rémálomszerűen horrorisztikus világát. A játékmenet részben akcióra, részben pedig misztikus nyomozás részekre, és rejtvények megoldására épül majd, reméljük megtalálják a kettő közti kellemes egyensúlyt. A kamera dinamikus mozgása, valamint gyakori technikai váltakozása – fix, illetve követő nézet között – nem csak könnyed tájékozódást nyújt, de kifejezetten filmes hatást is kelt, a fényárnyék effektusokra pedig külön hangsúlyt fektettek. A végeredmény nagyon izgalmasnak tűnik, így reméljük, hogy legalább ennyire félelmetes is lesz.

Új trailerrel jelentkezett a **Sonic Generations** is, amelynél úgy tűnik, hogy a SEGA végre összekapta magát, így kedvenc kék

sündisznónk a 2D-s, klasszikus kialakítású pályákon, illetve a 3D-s, modernkori Sonic-játékokból ismert területeken egyetlen dologgal foglalkozik igazán, méghozzá a száguldással (na jó, hazudtunk, kettővel, mert ott vannak a számára drogszerű gyűrűk is, amik nélkül nem tud élni sem). A grafika kellemes, a sebesség irtózatossá kezdünk arra gyanakodni, hogy a végén még egy jó Sonic-visszatérés szemtanúi lehetünk – már a korábban letölthető játékként megjelent utolsó epizód mellett. A Sonic Heroes-ből ismert Seaside Hill, és a Sonic Unleashed-es Rooftop Run egyaránt jól nézett ki, Sonic és Tails főszereplésével is, ezért aztán tényleg nem tudunk mást mondani, mint hogy bizakodóak vagyunk. Még két hónap, és letesztehetjük.

Soul Calibur terén a GC négy jól ismert karakterről szólt, elvégre az ötödik rész kiállítási trailere mellett Maxi, Tira, Hilde és Voldo személyes kipróbálásra is kerülhetett. Nem mondhatni, hogy a széria a megújulás mintaképe, ám amit tesz, azt ügyesen teszi. Némi plasztika, némi vérfrissítés, némi interakció, és máris kenyérre lehet kenni a rajongókat, akik egyből a generáció legjobbjának kiáltják ki az új epizódot. Tény, a játék jól néz ki, a jól bevált formulán felesleges változtatni (rontani), a harcrendszer nagyon élvezetes, így sok bajunk nincs is a stuffal, az meg már nem nagyon okoz meglepetést ebben a generációban, ha egy verekedős játékot vagy háromszor adnak el a játékos közösségnek. Azért a megvételén van még idő gondolkodni, elvégre csak jövőre érkezik.

Laza arcok szánkáznak le a havas hegyoldalakon, miközben iszonyat látványos trükköket produkálnak. A januárban érkező új **SSX** trailere minden jót és szépet ígér. Látványos és hatalmas helyszínek, hihetetlenül realiztikus megjelenítés, könnyű és precíz kezelés, nagy és már-már ijesztő sebesség. Mi hiányzik még? Az EA új (nem mellelesleg zseniális ötletnek bizonyuló) szokásának megfelelően egy közösségi módot, amely lehetővé teszi, hogy a játékosok a szellemfutamok segítségével egymás rekordjait döntögessék meg, plusz mutogathassák társaiknak/barátaiknak, milyen kiváló eredményeket értek el. Mindezt kipróbálni sajnos nem tudtuk, de le merjük fogadni, hogy jövő év elején elég sokat fog pörögni a gépeinkben.



A **The Witcher** második részéről végre biztosan elmondható, hogy megjelenik konzolon is (egyelőre 360-exkluzívként), és

ez igazán örömteli hír minden rpg, hack 'n' slash rajongónak, hiszen már az első epizód is igen komoly visszhangot keltett, amire a folytatás még rátett egy lapáttal. Felnöttes, komoly sztori és stílus, remek fegyverek és varázslatok, fejlesztés, némi romantika és erotika, valamint rendkívül változatos tájak, hatalmas és rusnya szörnyek jellemzik a programot, ami nem melleleg gyönyörűnek tűnik. A számítógépes verzió egyértelműen látványos, de a 360-as változat esetében is ígértek fűt és fát a fejlesztők, amiből legalább az egyik hitelesítődni látszik, elvégre a kifejezetten konzolos trailer rendkívül impozáns látvány volt a kivetítőkön. Ugyan a program csúszott egy kicsit, ezért cserébe az év eleji megjelenéskor plusz tartalmakra készülhetünk fel, ami remélhetőleg legalább két-három új küldetést is jelent majd.



Amennyiben fel kellene sorolni a legjobb és nem melleleg legjobban fogyó XBLA játékokat, a Trials HD mindenképpen köztük lenne. A RedLynx nem is szeretne ezen a tendencián változtatni, így visszatérésüket a **Trials: Evolution** személyében hasonlóan maradandónak tervezik. Amennyiben untad az első rész „egyhangú” pályáit, már amennyiben a helyszínt vesszük alapul, az Evolution igyekszik majd a kedvedben járni. A kipróbálható verzió több új területre is betekintést engedett, így önfeláldozóan zúztunk le egy hegyi pályán, hogy azután a második világháborús partraszállásra megemlékezvén ugrassunk át a géppuskafészek felett. Mindehhez remek multiplayer is jár – a négysemmélyes verseny remekül működik, és még ha le is maradsz, a csepontok automatikus visszarántanak a többiek közé, így nem kell orrodát lógatva kullognod az élboly után. Nem utolsó sorban pályaszerkesztővel is kedveskednek a fejlesztők, és az ezzel készített remekműveket a játékosok is megoszthatják majd egymás között. Azért ez így egy elég korrekt folytatásnak tűnik. Hiába no, vannak, akik nem ülnek a babérjaikon. Elvileg az ünnepek előtt várható a megjelenése.

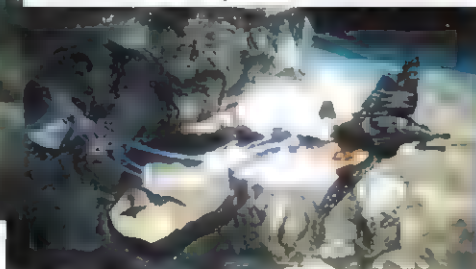
DMC. Nincs mostanság még három betű, amelyik annyira megosztja a játékosokat, mint a Devil May Cry új epizódjának kezdőbetűi. „Emós”, „sz*r”, „borzalmas”, „no comment” – nagyjából ezek a jelzők érik annak a szériának a legújabb részét, ami már-már kultnak mondható, és persze mindezt sikerült pár képből, no meg egy CG-trailerből

kikövetkeztetni. Ehhez képest a GC-s prezentáció igencsak meglepőnek tűnhet (legalábbis a korábbi vélemények elkövetőinek). Nézzük csak... város, járókelők, majd kócos és zűrzavar, miközben minden megváltozik, és házak tűnnek el, vagy éppen mozdulnak elő a semmiből, miközben az egész látvány egy rémálomra emlékeztet. Az emberekből sziluettek lesznek, vagy éppen démonok, melyek hősünkre támadnak. Helyszínváltás. Ezután jön a tényleges pokol, meg egy katedrális, amely maga a kihívás, melyet hősünk szívesen fogad, így felküzdí magát egészen a hatalmas ablakokig. Rohadt jól néz ki, ahogy a trailer is, melyben az „emós” főszereplő aprítja ellenfeleit, méghozzá a megszokotthoz erősen hasonlító fegyverekkel, fekete-vörös kabátja közben pörög, forog, lebeg. Ismerős? Netán mégsem új a szereplő, csak az időben tévedtünk el egy picit? Az lenne csak nagy vicc a korán hóbörgök számára. A Ninja Theory úgy fest, ismét kitesz magáért, hisz' a DMC látványosnak, pergősnek, nagyon pózernek, nagyon lazának ígérkezik. Pont így szeretjük. Elvileg még idén.



Kedvenc tolvaj borzunk visszatér, méghozzá nem is akárhogyan. A **Sly Cooper: Thieves in Time**-ban az alcímek megfelelően az időben kalandozhatunk majd társainkkal, legalábbis a cím, és a prezentációt képviselő pálya, amely a japán feudális korban játszódott, ezt bizonyítja. A program nagyon jól nézett ki, a játékmenet korrektnek tűnt, és mindent egybevetve olybá' tűnik, nem okozott nagy problémát a Sucker Punch távolmaradása, elvégre a szamuráj-páncél eltulajdonítása meglehetősen jó mókának indult – azonban egy csúnya bug hazavágta a teljes bemutatót, így túl sokat mi sem tudhattunk meg. Annyi biztos, hogy a TIT egyelőre biztatónak mutatkozik, már ha a megvásárolható példány nem rendelkezik majd olyan kiküszöbölhetetlen hibákkal, mint az expón demóztatott előzetes. Jövőre meglátjuk, természetesen csak PS3-on.

A **Starhawk** prezentációján végre több mindent megtudtunk a Warhawk folytatásáról. A játékeret egy világűrös-westernes helyszínekre helyezték. Az ide látogatók, akik mindezért a galaxist szeltek át, a bányászok (miners), akik egy újfajta energiát nyernek ki a bolygókból. A pech az, hogy ettől mutáció megy végbe sok emberben. Akik drasztikus mértékben kapnak a „jóból”, ők a kirekesztettek lesznek (Outcast Warriors), az emberek két részre szakadnak. A legfőbb újtás, hogy lesz egyjátékos mód, főszerepben Emmett Graves-szel, aki csak részben mutálódott, s innentől azon van, hogy a többi bányászon segítsen, főleg, mikor azok kolóniáját megtámadják a kívülállók. A játékmenetben mind online és offline a legnagyobb újtás az építkezés bevezetése. Húzz fel épületeket, falakat, formáld a csatát a javadra. A gyakorlatban a leölt ellenfelekből kinyert energiából építkezhetünk, sőt, egy építményt ha pont oda rakunk, ahol egy nagyobb ellenfél áll, rögvést belehal a rá nehezedő „teherbe” a delikvens. Egy torony például olyan extrát adhat, hogy megjelenik az oldalunkon jó pár AI vezérelte harcos. Kicsit olyan, mintha FPS-nézetből játszanánk RTS-t, ami részben igaz is rá, de a Starhawk-nak megmaradnak a főbb jellemzői, a nagy csaták földön-vízen-levegőben. Különbőféle transzformálódó járművekkel. Az űrcsaták nagyon jól néznek ki, ahogy a bázist hátrahagyva kergetjük a vadászokat minden irányában. A Jetpack már nem mint extra, hanem az alapfelszerelés részeként szintén a korongon vár majd ránk. Az „alakítsd a felszínt” dolog meglátásunk szerint jól működik, emellett az online részt komplett, mindenre kiterjedő közösségi funkciókkal látják majd el, teljessé téve az élményt. Virtuális csillagharcosoknak kötelező vétel lesz jövőre – csak PS3-on.



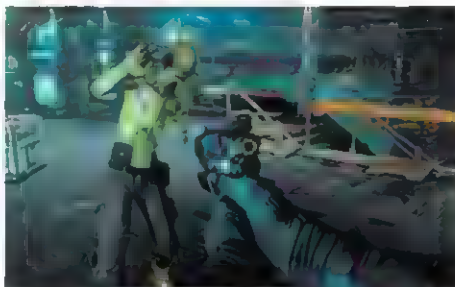
Az Activision idei aduászának, a harmadik **Modern Warfare**-nek két játékmódjába tettünk betekintést. Az egyik a visszatérő Spec Ops mód, teljesen új (olyan megközelítésben értve, hogy az elvégzendő feladatok jellege, módja nem csak abban változik, hogy más a pálya) missziókkal, elvárásokkal tér vissza. Az egyikben a társunk a tetőn sniperrel véd minket, miközben mi az elszórt bombákat igyekszünk hatástalanítani. Persze mi is támadhatunk, de mivel rajtunk van a védőruha, a mozgásunk igen lassú. A másik „új” játékmód a Survival, ami gyakorlatilag a horda- vagy a Black Ops zombi módjának felel meg. Hullámokban jönnek az ellenséges erők, mi a leölésük után a szokott módon a nyert pénzből vásárolhatunk felszerelést, mint például automata géppágyút, légi támo-

gatást, erősebb fegyvereket és mindent ami kellhet. A társaim rendre jártasabbak voltak, de pár szavas kommunikációval remek csapatmunkára voltunk képesek – meny-nyivel többet ér a háttérben síró gyermek hangjánál egy tipp, hogy ezen a részen tudjuk a legjobban védeni magunkat... A játék nem végleges verzióját Xbox 360-on láttuk, és elég szépen futott, akadásmentes, stabil képráfrissítéssel, szépen feljavított grafikával és animációkkal. Eddig ugye keveset láttunk belőle, de a tapasztaltak alapján kritikusai szemmel nézve nem annyira evidens a Battlefield 3 győzelme.



Bármennyire is meglepőnek tűnhet, a **Prey** visszatér, meghozza kissé megváltoztatott kiindulóponttal, hiszen a Bethesda által kitaposott sandbox-alapok immáron a második részben is felülik a fejüket, a relatíve lineáris FPS ezúttal nagy nyílt terekkel, bejárható létesítményekkel, és többnyire szabadon választható küldetésekkel operál, és még jobban a játékos általi felfedezésre épít. Ami dob a sémán, hogy héroszunk igen nagy szabad kezét kapott, már ami a mozgáskultúráját és eszköztárát illeti. Simán megkapaszkodik minden platform szélén, felszökell egy emelettel magasabbi kiszögellésre, nagy magasságoknál képes előresiklani a levegőben – kisebb Assassin's Creed utánézés. Erre alaposan épít is a játék, a teret ki lehet, és ki is kell majd használnunk a boldogulás érdekében. A játékban a Fallout 3-hoz hasonlóan interakcióba léphetünk a lényekkel, kipakolhatunk mindent és mindenkét, valamint csak úgy, mint abban, ha a fegyvert elővesszük, akkor megijedhetnek tőle, több ok nélküli gyilkosságért pedig a rend őrei ránk szállnak. Ami részleteket, prezentációt láttunk a Prey 2-ből, abban többnyire valakit el kellett kapni. A mi döntésünk volt, hogy élve vagy halva, de ha valakit élve akarnak, akkor nem jutalmaz gazdagon minket a gép kredittel. Viszont sokakról kevés infó fog a rendelkezésünkre állni – róluk gengszterfőnököktől, társalgásokból tudhatunk meg többet. Zsarolni is lehet, például ha egy kisebb bandavezérnek szitává lövük a testőrét, lehet, ingyen elmondja a kívánt infót. A kijelölt célpont kapcsolatait is figyelhetjük (beszkennelhetünk sok-sok adatot minden lakosról), vagyis ha épp élve kell, de tudjuk, hogy nem adná meg magát, az egyik fontos beosztottját is beráncigálhatjuk elé, tarkóján a fegyverünk csővével, hátha úgy megered a nyelve. Természetesen szabad kezünk van, így ha ajtóstul rontanánk valakinek, akkor is maximum a küldetést bukjuk. Sok kis kutyú fog a rendelkezésünkre állni – a

menekülő ellenfeleket antigravitációs térbe taszíthatjuk, elektromos hálójával köthetjük őket gúzsba, valószínűleg teleportálni is tudunk majd, pajzsot vonhatunk magunk köré, illetve a kiszemelt figurát egy „gömbbe” zárva extra információért vagy pénzért még kizozhatjuk is, mielőtt átadnánk a megbízónknak. Amennyiben a Prey 2 ezt a nyitottságot változatos küldetésekkel és történettel viszi végig, akkor remek folytatásban lehet részünk.



Az EA nagy reményekkel visszatérő katonai FPS-éről, a **Battlefield 3**-ról már sokszor írtunk a Konzol hasábjain, most tömörebben a frissen napvilágot látott információkra és a személyes tapasztalatokra megyünk rá. A játékban lesz coop mód, de nem a fő sztorivonalon haladhatunk majd végig, hanem egy külön erre létrehozott történeti szálon, ami kapcsolódni fog az egyszemélyes kampányéhoz. A játékhoz szorosan hozzá tartozik az ún. Battlelog és a Battlefeed. Ez egy összegző, a játékhoz kapcsolódó közösségi oldal rendszer lesz (mint mondjuk a Hot Pursuit esetében), amiben a feed keretein belül élőben, valós időben frissülnek a



barátaink eredményei, statisztikái, kérései, üzenetei, mindent egy egységes felületen követhetünk nyomon, ami a játékkal kapcsolatos. A 64 fős online játék lehetősége önmagáért beszél, és a kipróbált coop misztio is jó volt, ahogy az éjszakában közösen kellett egy túszt kimenekíteni, a terepjáróknak az utat biztosítani. A játék szépen fest, ezt eddig is tudtuk, ahogy azt is, hogy sajnos kissé elmarad a PC-s verziótól, viszont a karakteranimációk, a harc maga nagyszerű,



vagyis valóban nem csak a küllemével adja el magát a BF3. A coop-ban figyelniünk kell a társunkra, mivel ha elhalálozik, a mi küldetésünk is véget ér, emellett megjelölhetünk ellenfeleket, hogy társunk lássa, honnan érdemes támadnia, vagy épp minket kimenekítenie. Többet sajnos nem láthatunk, összességében immár a tesztrel térünk vissza rá.

A novemberben érkező új **Need for Speed** (The Run) elég nagy meglepetést okozott az E3-on, ami nem meglepő, elvégre a szériától mindent várunk, csak nem szaladgálást, verekedést. Az újabb trailerek egész kontinensek átszáguldozását mutatták be, plusz volt némi (nem eget rengető) gameplay, meg egy hófödte táj, ahol tisztára mintha Krízis ült volna a volánnál. Mindez sokat még nem mutatott nekünk, de még több újdonság az idei NFS-kivetülésből sose árthat, hisz majd mindannyiunk gépében megfordul mind-ez egy rész. A prezentáción immár fény derült arra, hogy 200 rivális ellen, 3000 mérföldön keresztül miért szeli át a főszereplő Amerikát. Adóssága van, nem épp egy hitelintézet felé, és ezen a grandiózus illegális versenyen ha nyer, 25 millió dollárt nyer, amivel kivásárolhatja az életét. A kipróbálható verzióban két pályán száguldhattunk. A játék leginkább a tavalyi Hot Pursuit nyomdokait követi, levágásokkal, nitróval, rendőrökkel és hasonlókkal, viszont (hasonlóan a Split/Second-hoz) az úton többféle veszéllyel kell majd szembenéznünk. A havas pályán a verseny szervezői rendre lövik a hegyet, hogy lavinát, köomlást generáljanak, tehát nem csak tép-nünk kell, ha lemaradunk, simán a hó alatt, vagy egy sziklára felkenődve végezhetjük. Ezek az események scripteltnek tűntek, de biztos ami biztos betették a játékba az idővisszatekerés lehetőségét a szívatós helyzetek miatt. Amit láttunk, az tetszett, ha változatos dolgokkal tudják a különböző helyszíneket feldobni, és a versenymódok választékában sem lesz hiány, akkor pazar élményt kínálhat az idei NFS is. A demó most a pozitív irányba billentette a mérleg nyelvét.



Rengeteg játék, rengeteg kipróbálható pálya, és még ezeknél is több trailer. Utóbbiakról természetesen nem írtunk, és nem is mindenhez fértünk hozzá, de azért reméljük, így is kielégítettük információéhségeket az idei Gamescom felhozatalával kapcsolatban. Köszönjük, hogy velünk tartottatok!

A kölni Konzol Team

NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszafélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postal címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. szeptember 16. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 16-án adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el! Dimag rendszeren keresztül olvasóink a nyereményjátékokon e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket, illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.



A Kiméra-fajjal kell harmadszorra is megküzdenünk a Sony exkluzív játékában, a Resistance 3-ban, ám ezúttal új főhőst irányítva akasztjuk össze a bajszunkat a rusnya idegenekkel.

Kérdés: Ki az első két epizód főszereplője?

Válasz:.....

A játékot köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!

Az 1999 óta futó sorozat legújabb részéből szerencsére nem akartak ismét egy új GTA-t csinálni, ezzel szemben új ötlettel frissítették a franchise kicsit vizezett verét – a legfrissebb epizódban már nem csak különböző autók volánja mögé, de azok sofőrjének testébe is beszállhatunk. Egy-egy PS3-as és X360-as verziót sorsolunk, ezért kérjük, hogy a kívánt platformot is írjátok meg.



A kérdés: Melyik négy városban játszódtott a legelső, Playstation-re megjelent Driver?

Válasz:.....

A játékot köszönjük a seven m Kft.-nek!



Az Apollo 20-cikkben boncolgattuk, hogy mi is lehet a Hold sötét oldalán. Nos, a film alapján oda az Autobotok egyik űrhajója csapódott be. Éld át te is a mozi kalandjait a segítségünkkel, ugyanis egy PS3-as Transformers: Dark of the Moon játékot sorsolunk ki.

A kérdés: Mi a filmben látható, Holdba csapódott űrhajó neve?

Válasz:.....

A nyereményjátékot a Konzol Magyarország Kft. ajánlotta fel!

Hajts gyorsan, hogy az egyik letölthető extra autó a tiéd lehessen a Verdák 2 videojátékhoz. A verseny menete mondhatni a szokásos: a dlc@konzol.eu e-mail címre küldjétek el a neveteket, címeteket, a konzolgépetek típusát, és ha jó időt futottál, elküldjük az általad kívánt platformra a választott verdát.

Választható járgányok: Lightning McQueen, Francesco
Előfizetőink automatikusan kapnak DLC kódot!

A letölthető tartalmakat köszönjük a PlayOn Magyarország Kft.-nek!

ASSASSIN'S
CREED
RENEZÁNSZ



A Fumax kiadó jóvoltából ki tudunk sorsolni köztetek egy darab Assassin's Creed: Reneszánsz regényt, illetve további két nyertes egy-egy képregényt választhat a kiadó kínálatából (www.fumax.hu).

A kérdés: Ki a szerzője az Assassin's Creed: Reneszánsz című regénynek?

Válasz:.....

Az ajándékokat köszönjük a Fumax kiadó/GoodInvest Kft.-nek.

Nyári mega-nyereményjáték második forduló!

„A leghűségesebb olvasó”-versenyünk második fordulójának a kérdését láthatod alul. A verseny egy Sony BRAVIA FULL HD-s 3D TV-ért folyik. A félreértések elkerülése végett: ezt a kupont külön add fel (ne a többi megfejtéssel együtt), s add meg a kért tárgyat is a borítékban, ami a következő: „A leghűségesebb olvasó”. Amint lefutott a három lapszám mi sorsolunk egy nagyot, majd egy buli keretében átadjuk a szerencsésnek a nyereményét és a kitüntetését, mint a leghűségesebb olvasónk!



A kérdés: Minek a rövidítése a BRAVIA mozaikszó?

Válasz:.....

Lemaradtál az első fordulóról? Nem probléma, rendeld meg a 13. lapszámot a kiadótól (az előfizetes@konzol.eu-n, illetve a kiadó postacímén), vagy vásárolj meg azt a Console Corner üzletében. Kövesd az abban látható utasításokat, és te is pályázhatsz a Sony BRAVIA 3D-s Full HD TV-re.

ELŐFIZETÉS

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Ajándék játékkal
egy évre:

Eláruljuk!

Megéri mert:

- pénzt spórolsz vele
- nem kell csalódnod, hogy a közel újságosnál mit elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
- két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked, vagy egy számmal tovább él az előfizetésed*
- amennyiben játékkal kéred, a lenni kívántból az éves díjjal közel egyező értékű játékok választhatasz mellé**

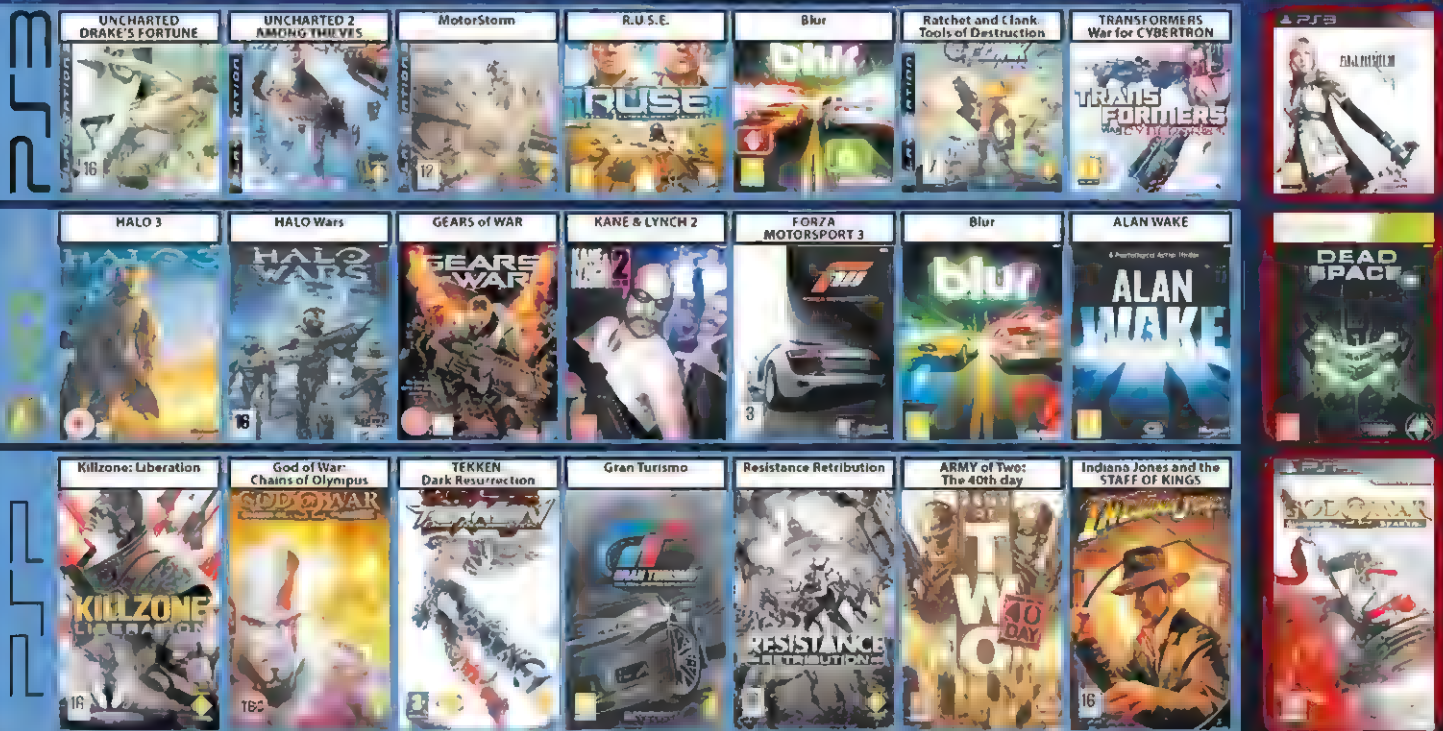
Menj biztosra!

A Konzol Magazint ajánlott küldeményként kaphatod kézhez az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszám esetén plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1 lapszám esetén plusz 1575 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3085 Ft. (éves), illetve 1735 Ft. (fél éves).



Előfizetési szándékodat az elfozetes@konzol.eu e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.).

KIEMELT ***
AJÁNLATAINK



Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.

Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

A kiemelt ajánlat játékaik korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre.

Az előfizetéshez kért ajándék játékok az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk.

Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.

A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!

Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- 10 Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- 9 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- 8 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- 7 Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem vesztethsz semmit.
- 6 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- 5 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- 4 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- 3 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- 2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- 1 Mi se értjük, miért tettük be...

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg

Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet

Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg

PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, EmThor, eszgé, InGen, JediEco, karfiol, Kenny, Krisz, Martin, nomad, Petúnia, Picachu, RBaly, rolmanus, Szasa

JÁTÉK CÍME	
10	Kiadó:
	Fejlesztő:
	Multiplayer:
	Felbontás:
Online:	
Hang:	
Szerző neve	

Lemaradtál? Nem gond, még behozhatod, a Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most mindössze csupán



1000* Ft-ért megvásárolhatod!

Amennyiben lecsapnál rá, jelezd azt nekünk az elfizetes@konzol.eu e-mail címen, vagy postai úton a kiadó levélcímére. Kérjük rendelésedhez a címed mellett adj meg egy telefonos elérhetőséget is.

A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem felelnek be minden postai előírásnak. A szállítási díj sima postai küldeményként 900 Ft, ez esetben kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1130 Ft, futárszolgálat által 1470 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Aki személyes átvételt kér, az is először postai úton, vagy az elfizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében.

A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

TESZT

RESISTANCE 3

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



RESISTANCE 3

Kérlek benneteket, hogy hallgassatok figyelmesen. Ezek talán az utolsó szavaim. A nevem Joseph Capelli. Egyike vagyok az emberiség kevés túlélőjének. A harc a végéhez közeledik. Minden a következő napokban fog eldőlni. A szakmámat nézve a nagy fertőzés előtt elismert... Mindegy... Nem lényeges, hogy ki voltam. Csak az számít, hogy most ki vagyok. Katona! Kíméletlen harcos. Mindannyian azok vagyunk, hiszen nincs más választásunk. Szinte semmink sem maradt. Elvesztettük a barátainkat, rokonainkat, életformánkat és országainkat. Mindent, amiért élünk. És talán elveszítjük a bolygónkat is. Egy biztos! Nem fogjuk könnyen adni...

Joseph Capelli igazat beszél. Minden a következő napokban fog eldőlni! Te pedig részese lehetsz a végtetekig gyötört emberiség utolsó nagy erőpróbájának. A Resistance 3 elindítása után eltűnik körülötted a kanapé, az asztal, és a tévéállvány. Pillanatok alatt elmerülsz a játék történetében, ahogy a kontrollert szorongatva a tévére meredsz. Tragédiákról, hősiességről, gyászról és halálról mesél a képernyő. A Föld a gyűlölt Kiméra faj inváziójától szenved, akik a jelek szerint a végső győzelem előtt állnak. Nincs választásod. Kíméletlen harcok, véres bevetések és löporfűstől bűzlő romok között vezet az utad a végkifejlet felé. A pusztítás és az öldöklő küzdelem képei mellett azonban a Resistance 3 valami mást is elhoz neked: Játékelményt! Felejthetetlen pillanatokat!

Ahhoz, hogy igazán testközelből megismerd a játék harmadik felvonását, segítségül hívtam a legilletékesebb személyt, azaz a főhőst. Ismét átadom a szót Joe Capelli-nek.

Sokáig megvetően tekintettek rám.
„Egy hős gyilkosa” – mondogatták a hátam

mögött. Igen, valóban megöltem Nathan Hale-t. Golyót repítettem annak az emberek a fejébe, aki már a háború első szakaszában harcolt Európában. Különös történet volt az övé. A kimérák egy rettenetes rovarsereget vetettek be osztágo ellen, amely mindenkit megfertőzött. Mindenkit, kivéve Nathan-t. Végig kellett néznie, ahogy barátai átalakulnak. Az egykori bajtársakból ellenséges hibridek váltak. Hátborzongató! Nathan szervezete azonban legyőzte a vírust, ám egy részét mégis átvette az ellenség génjeinek. Erősebbé és ellenállóbbá vált, sőt még a kimérák szétszórt orvosi csomagjaival is képes volt gyógyítani magát. A Szibériából induló, és egész Európát leigázó ellenséget végül az öreg kontinens utolsó bástyája sem tudta megfékezni. Anglia elesett. Ez az időszak Resistance: Fall of Man néven vált közismertté. Később Nathan Amerikában bukkant fel. Ott volt, mikor megérkeztek a kiméra-hadosztályok első szállítórepülői, és harcolt San Francisco romjai között. Itt tudta meg, hogy nem ő az egyetlen, aki ellenállt a vírusnak. Akadtak mások is.

TESZT

RESISTANCE 3

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

Belőltük alakították a Sentinel egységet, amelyhez Nathan azonnal csatlakozott. Csakis különlegesen veszélyes bevetésekre vezényelték az osztagot, ahol a halál mindennapos volt. Én csak tudom, magam is tagja voltam. Itt ismertem meg Nathan Hale-t. A barátom volt. Mégis megöltem! Kiderült, hogy a vírus őt is megfertőzte, csak lassabban ment végbe a folyamat a testében. Végül azonban kezdett

részben egyszerre csupán két miodályt cipelhettél magaddal. Kevés! A fejlesztők most gondoltak mindazokra a löporlelkületű játékosokra, akik eleve hat golyóval születtek, és egy pisztoly helyretolórugó-vezető pálcájának olajozókendőjébe pelenkálták őket. Ezúttal ugyanis tizenkét szépség lehet nálad, amelyek közül a „háromszög” megnyomása után az analóg karral választhatsz

korábbi epizódokhoz hasonlóan kerülőn kell a nyílt terepeket, különben pillanatok alatt végeznek veled. De a fedezékek mögött sem vagy biztonságban. Ne feledd például az előbb említett Auger fegyvert, amely simán átút a fedezéken, így nyilván a bőröd sem jelent neki akadályt. A kimerák ráadásul okosan mozognak és az adott helyzettől függően stratégiát váltanak. Egyszer sem



átalakulni. Jól emlékszem még utolsó szavaira: „Hívnak minket...Csodálatos... És ez még csak a kezdet!” Már nem volt ön maga, nekem pedig nem volt választásom. Meghúztam a ravaszt. Nincs nap, hogy ne gondolnék rá. Talán ez a sors vár rám is. A korszak teljes krónikája megtalálható a Resistance 2-ben, ám úgy érzem, a java még csak most következik...

Igy van! A java még csak most következik, és a Resistance 3-ban azt meg is kapod. Ez az alkotás nem igényelkiroagató előjátékot, hanem zenét és gyertyafényt. Jobb, ha keményen áll a kontroller a kezében, mert a játék a hosszúság felvezetés helyett azonnal a lényegre tér, és azt szereti, ha te irányítod. Legyél hát férfi, és adj bele mindent! Ahhoz, hogy célba érj, időről időre érdemes megkeresned a megfelelő pozíciót, és persze jól kell bánnod a fegyvereddel is. És könyörgöm! Ne felejtse el védekezni! Gondolj bele, mennyi kellemetlenség járhat, ha a megfelelő védelem nélkül sütögeted el a fegyveredet idegen fajok társaságában. Ha már a fegyverekről esett szó! A második

Tiszteletüket teszik többek között olyan régi ismerősök, mint Rossmore, Bullseye vagy a Magnum. Nem maradhat el az örök kedvenc Auger sem, amelynek nem jelent akadályt a vas, a beton, vagy a vasbeton. Bemutatkozik természetesen néhány új fegyvernek látszó tárgy is, amelyekkel bőven nyolc napon túli sérülést lehet okozni. Az egyik a sokatmondó Dead Eye mesterlővészpuska, a másik pedig a kevésbé hangzatos Mutator, amely foglalkozására nézve egy vegyi fegyver. Sajnos ezt a kimerá oldal is beveti, mert tudják, hogy „bomlanak” utána az emberek. Mivel a kampányt választva az események közepébe csöppensz, azonnal fel kell venned a harcot. Totális háború ez, ahol nincs kímélet és nem ejtenek foglyokat. A



fognak a puskacsőved elé sétálni hatalmas „Ide löjl!” táblával a kezükben, és azt sem hagyják, hogy sokáig egy helyen lapulj. Bekerítenek, rád támadnak, vagy megszórnak gránátokkal. A remek mesterséges intelligencia garantálja, hogy egyetlen percig sem fogsz unatkozni. Olyan heves csatákban lesz részed, amelyek közben az adrenalin-szinted műholddal ütközik, és szinte érzed a vér áramlását ereidben. De vajon van bármi



esély? Legyőzhetők még a kimerák? Joseph Capelli szerint még nincs minden veszve. Létezik egy terv! Egy utolsó remény. Halljuk a szavait!

A lelkesedés elmúlt. Az elszántság beletörődéssé változott. Bevallom, nem akartam tovább harcolni. Ahhoz már túl sok vért és szenvedést láttam. Az egyetlen célom az volt, hogy feleségemmel és a fiammal tölthessem azt az időt, ami még hátravan. Együtt rejtőzünk az idegenek elől, bár nincs kétségem afelől, hogy előbb-utóbb megtalálnak. Végül valaki más bukkant ránk és ettől minden megváltozott. Dr. Fyodor Malikov keresett fel és előállt egy elképesztő tervvel. Talán van remény! Akár még győzhetünk is. De ehhez el kellene jutnunk New Yorkba. A családdal nem vállalhatom a veszélyes utat, itt kellene hagynom őket. Még a gondolatba is beleőrülök! A kedvesem azonban mégis indulásra biztat. Azt mondja, gondoljak a fiam életére. Amennyiben sikerrel járok, még van jövőnk, de ha meg sem próbálok, akkor hamarosan mindennek vége. Istenem! Fogalmam sincs mitévő legyek...

Elárulom neked, hogy főszereplőnk végül útnak indult Dr. Malikov társaságában. Kissé klišés, ám mégis szívszorító búcsúzás közepette vált el családjától, amely után csupán kislánya leejtett kesztyűje maradt számára emlékül.

fantáziája teszik színessé az utazást, és mint tudjuk, a változatosság gyönyörködtet! Bátran állíthatom, hogy a Resistance 3 esetében nem csupán a változatosság gyönyörködtet, hanem a játék grafikája is. A vizuális megjelenés a második rész stílusát követi, ám rádob néhány ezer lapáttal (vagy poligonnal). Vad robbanások tépik fel talajt,

legszebb játéka, de mindenképpen sokat hozzáad az élményhez.

Ráadásul minden helyszín megvalósítása és hangulata egész más. Az egyik pályán még egy folyón hajózol egy kiszolgált ladikkal. Azután egy elnéptelenedett városban jársz. A romok között járva átérzed a pusztítás súlyát. Lép be a félig-meddig épen maradt épületekbe, és szinte lejátszódik előtted a háború minden borzalma. Van, ahol elszáradt karácsonyfába botlasz, az ágain keserűen gubbasztó díszekkel. A fa alatt még ott hevernek a vérfoltos karácsonyi csomagok. Másutt halott családanya fekszik elterülve a szőnyegen. Nem a kimerák ölték meg. Nem várta meg, inkább öngyilkos lett. Most már csupán szétszórt gyerekjátékok, asztalon maradt étkezészetek vagy egy lerobbant mo-



Joseph ezért gondosan elteker a ruhadarabot. Egyrészt amúgy is kicsi volt a kezére, másrészt mégsem bánhat kesztyűs kézzel az ellenséggel.

Több ezer mérföldes túra vár rájuk, tele veszéllyel, és persze ugyanez vár rád is Capellit irányítva. Rommá lőtt városok, hegyek-völgyek, folyók, valamint a pályatervezők

miközben a vakító torkolattűzek villogása és a feléd tartó lövedékek fénye kitöltik a teret. Társaid fedezékről-fedezékre rohannak, tüzelnek, ordítanak. Az égen ellenséges hajók úsznak át, mindenholonnan lőnek, néha teljes a káosz. Igen, valahogy így képzelem el ezt az elkecseregetett harcot. Részletgazdag megjelenítés, aprólékos munka! Nem minden idők

tor jelzi, hogy valamikor itt emberek éltek. Bármerre mész, bármerre nézel, tragikus történetek peregnék le a szemed előtt. Tudnak a srácok az Insomniacnál! Képesek voltak ismét emelni a léceket, így egy témához illő grafikai stílus tárul elé, pazar kivitelezésben. Rég hallottunk Capelli barátunkról. Kérdezzük meg, hogy ő mit lát.

Fura felfedezést tettünk! Megváltozott a kimerák stratégiája. Évek óta tudjuk, hogy a halott embereket a hatalmas átalakító központjaikba szállítják, ahol valamiféle rejtélyes eljárással hybirdékké változtatják, majd életre keltik őket. A felgyorsult anyagcsere tette szükségessé a hátukra erősített jellegzetes hűtőcsöveket. Sokszor saját fajtársaink ellen harcoltunk! Bár tudom, ők már nem emberek... A lényeg, hogy ez most megváltozott. A kimerák egyszerűen csak az életünkre törnek, de utána otthagyják a hullákat. Miért változtattak? Talán elérték a céljaikat. Lesz még alkalmunk testközelből látni őket, bár ilyenkor nem túl beszédeselek. Valószínű, hogy hamarosan történni fog valami. Valami borzalmas.

Nemcsak a kimerák változtattak, de a fejlesztők is! Így került bele a Resistance sorozatba a 3D-opció, valamint a Move tá-

TESZT

RESISTANCE 3

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



mozgatása. Kezdjük a harmadik dimenzióval. 3D-t bekapcsolod, szemüveget feldobod, és üdvözlöd a mélységérzetet. Amennyiben először játszol sztereoszkópikus módban, akkor valószínűleg tetszeni fog a doboz. Úgy nagyjából negyed óráig. Utána zavaró lesz, ezért a mozgásod, és a célzásod is pontatlanná válik. Nálam legalábbis így szokott történni. Személy szerint eddig két játékkal találkoztam, ahol a 3D kifejezetten hozzáadott a játékelményhez. Az egyik a MotorStorm legutóbbi része, a másik a Killzone 3. Ezekben a játékokban nagyon jól érvényesült az újabb dimenzió, a tárgyak kinyúltak vagy kirepültek a tévéből, és a szemnek sem volt fárasztó. Amennyiben valakit el szeretnék kápráztatni, még mindig ezeket a címeket veszem elő. Sajnos a többi játék nem éri el ezt a színvonalat. A mélységérzet a Resistance 3-ban is csak befelé érvényesül. Nem igazán kell attól tartanod, hogy egy tévéből kinyúló kimerá megsimogatja a szaruhártyádat. Kipróbáltam a mozgásérzékelést is, amely általában megosztja a játékosokat. A kezében tartott „fagy” remekül kiváltja az analóg kart, tehát arra néz majd a szereplőd, amerre a motion controllerrel célzol. A mozgása meglepően pontos volt. Lehetetlen sorrendet felállítani. Szokás kérdése, hogy melyik irányítást választod inkább. Bár van egy gyanúm, hogy sok

kal többen vannak még azok, akik akkor hadonásznak egy hasonló befoglaló méretű tárggyal, ha az egy pálinkásüveg, amelynek tartalmát már javarészt ledöntötték. Mindenesetre a játékelményből egyik sem von le semmit. Sem a DualShock, sem a Move, sem a pálinka. Amíg iszom egy pohárával, Mr. Capelli folytatja helyettem. Dr. Malikov rájött a kimerák egyik szörnyű tervére. Hatalmas nagy baj van! Ezek az elfajzott idegek hamarosan elkészülnek egy

újfajta toronnyal, amit aztán sok száz hasonló követ. Ha sikerül nekik működésbe hozni ezeket, akkor képesek lesznek a Föld légkörét, időjárását és hőmérsékletét befolyásolni. Elképzelhetetlen fagyot és mindent elpusztító jégviharokat küldenek ránk, ha nem teszünk gyorsan valamit. Minden hadra fogható emberre, minden mozogni képes férfira és minden elszánt asszonyra szükségünk van. Ha nem járunk sikerrel, ez lesz az emberiség utolsó tele...



Hallod?
Mindenkire.
Szükség van ehhez a
háborúhoz. Rád is! Persze csak
ha hazaértél a melóból, vagy ha már
megirtad a leckét! De amennyiben
van néhány szabad órád, akkor
helyezd a PS3-ba a Resistance 3
korongját, mert egy izgalommal és
feszültséggel teli kaland vár rád.
A percnként változó hangulato-
dat a játék ingadozó nehézségi
szintje, a felmerülő kihívások, és
a teljesített pályák után érzett
öröm biztosítja. Diadalmas
csatakiáltások, szaporodásra
buzdító jelzős szerkezetek,
sőhajók és elégedett mosolyok
váltják majd egymást. A
nem túl egyenletes nehéz-
ség egyébiránt a sorozat
védjegye is lehetne, mert
mindhárom részét egyaránt
jellemzi. Ugyanakkor a
második epizóddal el-
lentében megszűnt az
automatikusan visszatöltődő energia.
Az életerő-rendszer visszatért a legelső rész
szisztémájához, azaz azt csak a felvehető
gyógyszercsomagokkal tudjuk növelni.

A kiméra-család korábban látott tagjai is
mind visszatérnek az új epizódban. Ter-
mészetesen nem udvariassági látogatásra
érkeznek, hogy egy jó bor mellett megvi-
tassák az Ember-Kiméra Baráti Varróegylet
megalapításának feltételeit. Sokkal udvari-
atlanabb magatartás jellemzi őket, még az
ajtóban sem engednek előre. Feltűnnek
újra a sűrűlő howler kutyák, az átalakított
hibridek, a sürgősen fogorvosi beavat-
kozást igénylő menialok, a kifejezetten
taszító widowmakerek, és még sorolhat-
nám. Itt az ideje, hogy kicsit megritkítsd
a soraikat. Érdekes minél többször és
minél eredményesebben golyót replítene a
fejükbe, csápjukba, vagy amijük éppen van,
mert a játék értékeli a jó teljesítményt, és
rangpontokkal jutalmazza fejlődésedet.

A Resistance-sorozat, hagyományörző
módon, mindig remek multiplayer
lehetőségekkel örvendeztet meg az online
küzdelmekre hajlamos, keveset alvást igénylő
játékosokat. Így lesz ez a harmas számú
folytatásban is. Az online börtört leginkább
egy 16 szeletes tortához tudnám hason-
líttani. Ennyi játékosnak ad ugyanis egyszerre
kóstolót a választható Team Deathmatch és
Chain Reaction játékmód. Az első gon-
dolom, nem szükséges túlmagyaráznom,
csapat szinten a levadászott ellenfelek után
jár pont. A második sokkal több fegyelmet
és összhangot igényel a csapatoktól, itt
ugyanis a pálya stratégiai fontos pontjait
kell ellenőrzés alatt tartani. Amennyiben

az Anything-félinatot
választod, a program automa-
tikusan keres neked egy harcot. Lehetőség
van a karakterek testre szabására, a külső
megjelenéstől kezdve egészen a fegyverek
kiválasztásáig. És persze bármikor létre-
hozatsz privát játékot is, ahol szinte minden
opciót szabadon beállíthatsz. A végleges
verzió bizonyára ennél gazdagabb kínálattal
szolgál.

A háború tehát a harmadik felvonással
folytatódik. Sem ideológia, sem vallás, sem
politikai feszültség nem áll a háttérben. Ez
a háború a túlélésről szól. A fajunk fenn-
maradása forog kockán. A pusztító létünk
a tét! Talán épp ezért tud a játék annyira
magával ragadni, mert egy egyszerű helyze-
tet vázol fel: vagy győzelem, vagy halál. És

mindannyi-
an a diadalra vá-
gyunk! A Resistance 3 olyan
játék, amit mindenki sajnálhat, akinél nincs
otthon PS3. Én viszont leginkább azt sajná-
lom, hogy elfogytak az oldalak, mert nagy
szívről írtam cikket róla. Azt pedig remélem,
senki sem sajnálja, hogy végigolvasta.

RESISTANCE 3

9

Kiadó: Sony C. E. America
Fejlesztő: Insomniac
Multiplayer: 2 fő Online: 4-16 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Száma

TESZT

DRIVER: SAN FRANCISCO

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

DRIVER

SAN FRANCISCO



A klasszikus Driver kétségkívül a városi autózás mérföldkövének számított a maga idejében, nem csak mert képes volt lépést tartani a – konzolokon eleve még sem jelent – Midtown Madness féle virtuális metropolisz légkörével, de a '60-as/'70-es évekbeli autósüldözéssel teli filmek/sorozatok mintájára egy igazi klasszikus akciójáratot sikerült vele teremteni. 1999-ben nem volt még PlayStation-ön hasonló szabadsággal bíró városi atmoszféra, a kis szürke konzolon az újdonság erejével hatott nem csak a virtuális közlekedés és a fizika, de igazi legendákat szőttek a részletes városi modellezés köré. Ami pedig még fontosabb, hogy maga a gameplay is egy akciódús száguldássá vált egy izgalmas nyomozgatós történet keretében, és talán ez az a kulcsfontosságú, komplex hangulati elem, amit a széria egyetlen későbbi részével sem voltak képesek visszaadni, ráadásul a GTA 3 megjelenésével már nem is igazán lehetett annyira versenyképes a sorozat.

A San Francisco alcímű ötödik résszel számomra a kezdetektől olybá tűnt, mintha az originál '99-es Driver alapjaihoz próbálnának visszatérni. Szerény meglátásom szerint egy igazi Driver-feeling megteremtéséhez a hangsúlyt a fentebb is említett, klasszikus San Francisco utcáin, illetve a Starsky és Hutch, valamint hasonlórú sorozatok hangulatára kéne helyezni. Mégis, mivel 2011-et írunk, szintén kulcsfontosságú, hogy a játék audiovizuális téren is méltó helyet foglaljon el a HD-érában, valamint megannyi innováció után képes legyen valami újat nyújtani, pláne 12 évvel a klasszikus első rész után. A Reflections jó nyomon járt, hiszen noha a történet modern időkben játszódik – egészen pontosan néhány hónappal a Driver 3 (pontosabban Driv3r) eseményei után –, már a kezdő képsoroknál is nosztalgikus '70-es évekbeli dallamok csendülnek fel, ahogy főszereplőnk, a 38 éves John Tanner detektív (jó öreg Tanner hősünk reinkarnációja) társával, a 36 éves afroamerikai Tobias Jones-

szal egy pöpec, 1970-es Dodge Challengerben üldögel. A fő sztorivonal a – korábban már elítélt, ám szállításkor megszöktetett – veszedelmes gengszterfőnök, Jericho kézrekerítéséről szól, valamint arról, hogy nyomozgatásaink során rájövünk, milyen fondorlatos tervet szőtt San Francisco polgárai ellen. Az igazi csavar, és egyben a Driver: San Francisco nagy játékmenetbeli újítása Tanner különleges képessége, melyre



még a játék elején tesz szert egy baleset során. Nem tudni igazán, hogy a sztori tényleg folytatódik, vagy Tanner mindezt csak képzelet, miközben az intenzíven fekszik eszméletlenül, mindenesetre képes egyfajta lélekvandorlásra, egészen pontosan bármelyik autózvezető testének megszállására, ezzel együtt pedig az autók közti „utazásra”. Ez az úgynevezett Shift – amit hívunk innentől nemes egyszerűséggel siftelésnek – állítólag a Google Earth általi inspiráció nyomán született, hiszen a későbbiek folyamán szinte bármikor képesek leszünk madártávlatból pásztázni a teljes várost, és miközben az időt mátrixosan belassítva figyelhetjük a közlekedést, bármelyik tetszőleges kocsit felett átvethetjük az irányítást.

Még komplexebbé teszi a kampányt, hogy a GTA-hoz hasonlóan a fő küldetést egy speciális ikonnal jelzik a térképen, ám megannyi másik mellékküldetés teljesítése után haladhatunk csak tovább. Sőt még ezeken túl is akad rengeteg további alküldetés, azaz apróbb kihívások, ráadásul eleve ott a szabad vezetés lehetősége, mely már önmagában sok kis minijátékot rejt magában (pl. taxizás, bűnüldözés, vagy menekülés a zsaruk elől), plusz rengeteg autót vásárolhatunk, beleértve magukat a műhelyeket is, ezzel megnyitva újabb kihívásokat és kocsikat. Kreditünket egy egységes „akaratérőpont” gyűjtésével mérjük (WP – Willpower), mely nem csak küldetések teljesítése után özönlik hozzánk, hanem a speciális vezetői feature-ök (pl. driftelés, ugratás, előzés stb.) során is folyamatosan gyarapodik, ráadásul különféle

upgrade-eket is vásárolhatunk általa (pl. jobb nitro, nagyobb átláthatóság a térképen, vagy nagyobb akaraterőpont-szorító). Ez a rendszer bizony nagyon szokatlan egy Driver-játektől, de az innováción túl sokkal inkább lehet ez egy válasz, azaz megfelelés az olyan trendi sandbox játékokkal szemben, mint a GTA-sorozat, vagy a Test Drive Unlimited.

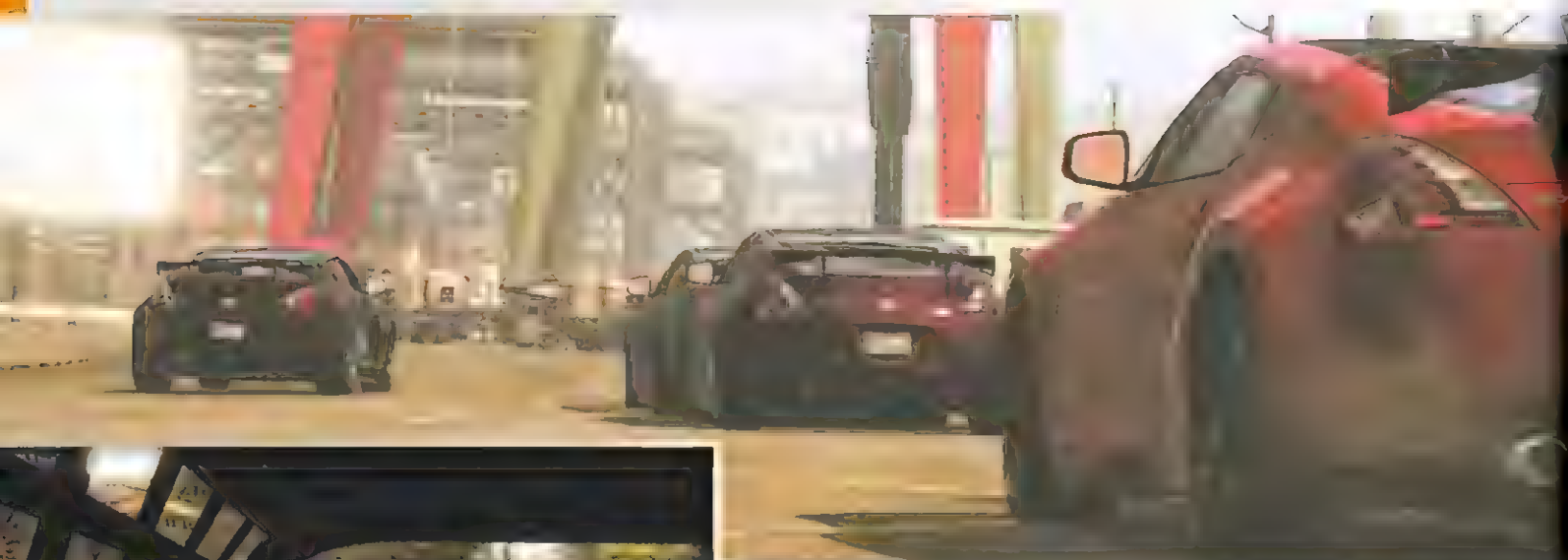
Jericho utáni nyomozásunk természetesen továbbra is a fővonalat képezi, habár a 16 sárga T-ikkonnal jelzett alapküldetés önmagában igen kevés lenne, még a sztorihoz

kapcsoló rövidebb-hosszabb bejátszások ellenére is. Szerencsére a szintén sárga ikonokkal jelzett további 28 városi küldetés sok esetben kapcsolódik az alaptörténethez, így nem lesz hiány például üldözésekben, gyanúsítottak óvatos követésében, páncéltankok védelmezésében, vagy kamionok megállításában.

A további 81 kék ikonnal jelölt kihívás, valamint az ún. aktivitások már teljesen függetlenek a sztorivonaltól, hiszen zömmel utcai versenyek, checkpointos időfutatok, vagy szimpla rendőrs üldözések, illetve egyéb különféle városi szituációk – mégis szinte mindegyikhez kitaláltak valamilyen alapszituációt: pl. próbakörre vittem egy verdát, és rá kell hozni a frászt az eladóra a gyors vezetéssel, vagy egy testvéremmel meg kell nyernünk egy utcai versenyt, hogy új életet kezdhesünk, vagy egy bűnöző csajszi élet-társaként le kell lépünk a zsaruk elől, hogy bekaszáljuk a nagy lövét stb.

A legnagyobb számmal elérhető bátorságpróbák afféle instant stunt küldetések, melyekkel akaraterőpontjainkat növelhetjük, illetve újabb kihívásokat nyithatunk meg általuk. Például ötven métert kell ugratni egy autóval; forgalommal szemben kell hajtani 110-es sebességnél; fel kell gyorsulni 250-re stb. A városban közben lépten-nyomon el lettek szórva afféle filmikonok, melyeket begyűjtve nehezebb, speciális filmes küldetéseket nyithatunk meg egy forgatáshoz, pl.





járókelők (akiket még hátulról sunyin megközelítve sem tudtam elcsapni, hiszen pókösztönükre hagyatkozva mindig félrecsusszantak), illetve akad jó néhány buszmegálló, telefonfülke, tábla, a szélben szállingózó újságpapír, esetleg varjak... de ezeket leszámítva mintha fix csatornában közlekednénk, melyekre ráhúztak egy városi textúrát.

sávban; kizárólag arra pipulnak be, ha nekik megyünk. Hiába a sok különböző nézet, azt sem értem, hogy pl. miért nem lehet a visszapillantó tükröket használni, szóval ez így 2011-ben, mint városi könnyed autókázás egy nagy nulla.

Licencelt verdák viszont szép számmal akadnak, összesen 140 nyitható meg, köztük olyan gyöngyszemekkel is, mint a Shelby GT500 (1967), az Aston Martin DB9 Volante (2010), a McLaren F1, a Ford GT (2006), vagy a 2009-es Dodge Viper. Sokan szidták a demó alapján a járgányok csúszkálós mivoltát, de ennek magyarázatához elég jól ismerni a klasszikus Driver tradicionális, driftelés kanyarbevételét. Egyébiránt szerintem egész korrekt az irányíthatóság, navigálni is jól lehet, és ha szimulátorról nem is beszélhetünk, azért a modellek között is van bőven különbség a menettulajdonságban, a fizikában és motorhangban is. Tele a város különféle járgányokkal, így gyakoriak a buszok, az ugratóként is szolgáló transport trailerek, kamionok, és egyéb teherautók is, melyek közül bármelyik vezethető, de a motorkerékpár sajnos kimaradt. Nincsenek maradandóan látványos balesetek, de a

egy nagyon agilis – keresztül-kasul hajtó – menekülőt mindenféle különleges képesség nélkül négy percen belül elkapni. Noha a Driver: San Francisco kizárólag a vezetésről szól, hiszen nem lehet kiszállni a kocsikból, illetve nem lehet lövöldözni, mégis sokszor úgy éreztem magam, mint egy stratégiai gammában, ugyanis a küldetéseknel/kihívásoknál sok esetben erőteljesen megkövetelt sítelés nem egy esetben totálisan kiváltotta magát a száguldást. Például utcai versenyzőket üldözünk, de közben folyamatosan váltogatok köztem és a partnerem kocsija között, illetve újra meg újra átsítelek a szembeforgalomba, egy erre alkalmas kocsiba, hogy szemből nekihajtsak a menekülőnek.

Akadnak sajnos V-Sync, élsimítási, valamint pop up hibák is, a képfriessítés mégis relative stabilnak mondható. Hol vannak viszont a jó öreg napszakok, a váltakozó időjárás, vagy akár a 12 éve még egész jól működő KRESZ?? Igaz, néha most is találkoztam piros lámpával – no persze a sárga valahogy lemaradt –, de a legtöbb kereszteződésben általában minden zöld. Az indexet is lespórolták, de sebességmérőnk legalább van, ha be akarjuk tartani az ötvenes korlátot. Na nem mintha bármelyik fakabátot is ez érdekelné, hiszen még akkor sem foglalkoznak velünk, ha közvetlenül mellettük okozunk balesetet a szembejövő

A fejezetek során egyre inkább elének táruló San Francisco nem csak rendkívül hangulatos terep a jól ismert emelkedőivel, de az összesen több mint 210 mérföldet, azaz 336 kilométernyi úthálózatot felölölő város bőséges játéktérrel is biztosít. Ellenben az anno még legendás modellezésnek – legyen az bármilyen pontos – mára már koránt sincs akkora jelentősége, pláne, hogy a játék közel sem nyújt olyan metropoliszi légkört, mint akár a GTA IV. Vannak szép helyszínek és jellegzetes épületek, mint akár a főállomás, vagy a Golden Gate, ám a város valahogy mégis túl steril benyomást kelt, ráadásul az utakról még csak véletlenül sem lehet letérni. Hiába is akartam volna pl. egy hangulatos tavacska közlebről megvizslatni, a fél méteres kis korlát betonfalként vette körbe. Akadnak szép számmal kocsik, vannak





karambolok azért megállják a helyüket – jó gyakoriak a csörömpölős csattanások, és a törésmo-
dell is megteszi. A mesterséges intelligencia ellenben körülbelül egy 10 éves játék szintjén van, tulajdonképpen már az is nagy teljesítmény, hogy a forgalom képes kikerülni, ha megállunk az út közepén. Akadt persze érdekes bug, mikor pl. 360 fokos driftelésnél kvázi tornádóként sópörtem arrébb egy 10 tonnás kamiont, és a fizikát illetően érdekes az a macskaeffektus is, hogy boruláskor mindig a talpunkra esünk, de igazából kevés olyan hiányosságot tapasztaltam, ami száguldozás közben annyira a játékmenet rovására mehetne. A legfőbb problémám sokkal inkább az az, hogy a sok mellékküldetés – noha

ness 3 városi mókáihoz hasonlíthatnák, de ez így NEM Driver. A sok kocsis vásárlásának, és a kihívások megnyitásának nincsen semmilyen igazi haszna hosszútávon, ha csak nem az achievementek és tróféák begyűjtése a célunk. Tehát, habár magát a siftelést egy jó ötletnek tartom, az egész rendszer, mely elvileg az akaratérőpontok folyamatos gyűjtéséről szól, úgy általában nem lett igazán jól kidolgozva, hiszen nincsen benne igazán motiváló cél. Azaz van egy relative rövidke főszál, amely köré egy hatalmas kiegészítést rendeltek extra mókának, de ezzel sajnos kissé eltértek az igazi Driver jellegétől. Nem szeretnék persze megelégedezni olyan érdekességekről sem, mint a rendezői szék, ahol végre

és nem képesek igazán továbblépni, maximum a grafikában. Azaz szigorúan nézve leragadtak az elsősre talán tetszetős, mégis üres városban köröző virtuális autók, de itt jelen esetben csalódottan konstatálhatjuk, hogy némely elem még PlayStation-on is komolyabban volt kidolgozva. Ettől függetlenül a legtöbb verseny és kihívás remek móka – miután belejöttem a siftelésbe, rutinosan váltogattam kocsiról kocsira, és sokszor „csalással” nyertem meg a futamokat. Tetszett a kocsik nitró lökete, vagy a rügóként funkcionáló faltörő kos funkció: mikor hátulról nekilödtünk az üldözöttnek. Jó volt driftelni, ugratni stb., és végső soron nagyszerűen el-



jópofáknak bizonyultak – túlságosan is elvonják a figyelmet a fő sztorivonalról, azaz megtörik a folytonosságot. Egyrészt jó ötlet, hogy kötelezővé tették a sok kis minijátékba való belekóstolást, másrészt felmerül a kérdés, hogy egyáltalán szükség volt-e erre. Az elején túlságosan zavarosnak éreztem a hatalmas kavalkádot, így csak annyi mellékküldetést hajtottam végre, hogy továbbmehessek a sztoriban, így viszont szinte ijesztő gyorsasággal haladtam előre a – valóban rövidnek bizonyuló – sztoriban. Aztán egyik éjjel totál beleástam magam a mellékküldetésekbe, és arra jöttem rá, hogy hasonlóan rájuk lehet kattanni, mint a GTA világában. Rutinszerűen el lehet sajátítani a siftelést, sorra futtattam ki a kihívásokat, rendre vásároltam a kocsikat/műhelyeket... aztán mikor egy városrészben már nem volt több, felmerült a kérdés, hogy mindez mire jó? Pozitívum, hogy extra feature-ként órákig el lehet szöszmötölni a sok kis aljátékkal, melyeket leginkább a jó öreg Midtown Mad-

visszatértek a széria kezdetén népszerű filmkészítéshez, mely számos rekord és egyéb eredmény mellett online profilunk színesítésére is szolgál. Tisztes 8 játékos multiplayt is kaptunk különféle mókás csapatalapú, illetve mindenki-ellen jellegű minijátékokkal. Ezek lehetnek versenyek, checkpoint-futamok, vagy csapatalapú üldözések akciók, továbbá osztott képernyőn lehetőség van kooperatív, és egyéb egymás elleni módokra is. Szavatosság terén tehát nem lehetne okunk a panaszra, de egy Drivernek elsősorban a jól összerakott sztorira épülő folyamatos akcióról kéne szólnia, amely itt közel sem ér el olyan mélységeket, mint a klasszikus elődnél. Sajnos az sem elhanyagolható tényező, hogy sok más jól ismert sorozathoz hasonlóan – lásd pl. Gran Turismo vagy Halo – a fejlesztők elsősorban még mindig a hajdanán lefektetett alapokból építkeznek,



voltam a sok kis aljátékkal, tehát az SF autós játéknak nem egy rossz vétel, csak sajnos túlságosan elvonják a figyelmet az igazi történetről, 2011-es szemmel pedig kevés igazán maradandót nyújt, és a legnagyobb hibája, hogy továbbra sem fogták meg az igazi Driver lényegét.

DRIVER: SAN FRANCISCO

7

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft Reflections**
Multiplayer: **2 fő** Online: **2-8 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Krisz

CALL OF JUAREZ the CARTEL

A jó öreg vadnyugatról a „legkirályabb feldolgozás” címet eddig talán a Red Dead Redemption tudhatta magáénak, noha nem szabad megfeledkeznünk olyan evolúciós lépcsőfokokról sem, mint a Gun, vagy a Call of Juarez-sorozat. Utóbbinál a Ubisoft idén kissé merész lépésre szánta el magát, így vadnyugati belsőnézetes lövöldénk harmadik epizódjában immáron modern idők köszöntenek vissza.

A vadnyugati szellemhez valahol továbbra is hűek próbáltak maradni, így az igazi western feeling szerves részeként belecsempészték jó néhány keménykötésű nagydumás hőst, sok-sok nehézfiút a kietlen ismeretlen messzeségben, és persze megannyi izgalmas tűzharcot, melyhez remek helyszínül szolgálhat a délnyugati partszakasz, egészen Mexikó Juarez városáig. Az eredmény pedig egy mára már egyre tipikusabbnak mondható gengszter shooter, laza dumákkal, no meg sok-sok erőszakkal, és persze némi erotikával fűszerezve, kicsit Kane & Lynch stílusban, és picit talán Quentin Tarantino-tól, illetve Robert Rodriguez-től is ihletet merítve. A fiktív háttérstoriban a drogkereskedelemre szakosodott mexikói Mendoza-kartell jutott főszerephez, miután a rosszfiúk egy csöppet túl messzire merészkedtek egy amerikai kormányépület elleni terrortámadással. Az Egyesült Államok kormánya nem kíván nyílt konfliktust Mexikóval, ellenben az teljes körű együttműködést ígér, így egy kisebb fajta háborút elkerülve okosabbnak vélték inkább egy némileg szűkebb, ám annál specializáltabb akció-csoport megszervezését. A Los Angeles-i rendőrségtől köszönhetjük igazi főhősünket, a volt vietnámi veteránt, Ben McCall-t. Ben tapasztalt öreg róka, vérbeli öszes hajú detektív, aki jól ismeri az utca söpredékét, annak minden mocskával együtt. Makacs, mindenre elszánt vérkopó, tipikus régi szabású vadnyugati

rendőrbíró alkat, de nem ám olyan jólsituált változatban, mint a legendás Wyatt Earp, párhuzamot ellenben sokkal inkább vonhatnánk pl. Reuben J. Cogburn rendőrbíróval (A félszemű – Jeff Bridges). Ben karaktere egyébként igen közeli megfelelője Ray McCall tiszteletesnek a korábbi Call of Juarez-részekből. A DEA-tól Eddie Guerra ügynököt köszönhetjük, aki némileg szőfukarabb karakternek jött le nekem, aki szeret megbújni napszemüvege mögött. Őt jellemezhetném a hasonzorú történetek tipikus „Smith ügynök” kliséjének. Csendes, talán kicsit magának való, de profi, és ami a lényeg, hogy jól végzi a munkáját. Végül az FBI-tól csatlakozik hozzánk a stílusában merőben különböző, kicsit nagyszájú, de agilis sportos csajszi, avagy Kim Evans ügynök. Ők hárman alkotják a remek hármast a drogkartell ellen, akiknek nyomozásainál már az első körökben felmerül, hogy egy téglá lehet a három nagy szervezet egyikében, ezért kulcsfontosságú, hogy az akció titokban folyjon, az alvilágba való beépülésüknek

pedig ne legyen nyoma. Utóbbinál persze az egyszeri játékos is könnyen beláthatja, hogy a „diszkréció” fogalma már az első küldetések után nevetséges elképzelésnek bizonyul, hiszen hőseink mindenkit szétlőnek, aki csúnyán néz rájuk a kaliforniai Los Angeles-től egészen a mexikói Juarez-ig.



A kampány mód érdekessége, hogy lényegében három különböző karakterrel játszhatjuk végig a történetet, ám a fő sztorivonal ugyanaz, mindössze apró, személyre szabott melléküldetéseket kaphatunk (pl. Ben „bőrében” informálódhatunk, hogy nyomozás indult a társunk, Eddie ellen). A küldetések megkezdése előtt mindig a lobby-ba kerülünk, ahol egyfelől részt vehetünk egy





online koop módban, másrészt átszervezhetjük fegyverarzenálunkat. Összesen két fegyver lehet nálunk, avagy egy stukker és egy „rifle”. Jópofának tartom, hogy egyszerre akár két pisztolyai is lehet durrantani, a bal-jobb lövésekkel felváltva, de igazából ez csak a konkrét scriptelt szituációknál kapott főbb szerepet (legalábbis nálam). 90 %-ban úgymint mindig a kezdeti kis AK-t használtam mely (itt!!) a lehető legjobb választásnak bizonyult még a később megnyitható modern fegyverekkel szemben is, hiszen jól zoomol, jól soroz, gyorsan tölt, és alig egy-két lövés már halálos. Akad még gránát is, mely ugyan hatásos, de ott vannak mellette a jól bevált robbanó hordók, plusz az autók felrobbantása, ami egyben szerves részévé is vált a játéknak. Számítalan heves, tömeges párbajnál bújtak meg a rosszfiúk zömmel négykerekű járgányaik mögött, melyek, ha kieresztünk rájuk egy sorozatot, máris halálos csapdává változnak. Igazi filmes, illetve videojátékos klisévé vált már, hogy ha lángoló kocsit látsz, akkor húzzál mielőbb nyúl cipőt. Pedig az Állítólag/Mltoszrombolók műsora pl. már rég bebizonyította, hogy a kocsik a valóságban NEM robbannak fel, ha felborulnak, ha akár egy egész tárral a tankjára lőnek, sőt még akkor sem, ha véletlenül mégis kigyulladna a tank. Itt azonban nagyon is... vagy mégsem mindig?

Míntha valami véletlen folytán ki lenne válogatva, hogy melyik kocsi robban fel, és melyik nem, illetve míntha még véletlenszerűbben ki lenne szórva, hogy számos objektum reagál lövésre, sokuk pedig nem. A robbanásra amúgy is immúnisabbak vagyunk, mint a rosszfiúk, hisz míg egy autó, vagy gránát akár több méteres távolságból is leteríthet egy kisebb brigádot, addig minket közvetlen közelről is inkább csak a földre küld egy script formájában.

Minden fejezetben bekeveredünk egy-egy komolyabb tűzharcba, ahol szinte egész bandákat kell likvidálni. Megdöbbentő, mekkora hadseregéből állnak ezek a csapatok, nem is tudom, honnan sorozzák be azt a több száz divatos fekát, meg rapper csávót, és persze mindnek van uzija, AK-ja, olykor gránátja, rakétavetője, vagy akár még snipere is, de minimum egy ütős kis stukker. No persze akadnak nyugisabb közjátékok is, ahol egyrészlől nagymennyiségű szöveglést és átvezető videót kapunk, illetve sokszor csak szó szerint nyomozgatunk, azaz megfigyelünk, követünk valakit, vagy kérdezősködünk. Ennek megfelelően – ha éppen nem háborúzunk pl. egy dokkban – sokszor tévedünk rosszfiúk nyilvánosabb felségterületére, legyen szó akár egy szimpla bárról, vagy bármilyen közösségi épületről, ahol össznépi gyűlést lehet tartani, ott pedig nem ildomos a fegyverviselés, és itt jön képbe akarunk kicsit nyomarékosabb – ám mégsem olyan végzetesen véres – érvénybe léptetése: a „bunyó”! Persze az egész igen csak gyatra hatást kelt, hiszen mind a blokkolás, mind a bal-jobb egyenesek eléggé pontatlanok, maga a verekezés is igen kaotikus, és furcsa mód néha meg se érezzük, mikor elkezdene lökdösődni, de a keményfiúk legalább hamar földre kerülnek.

A fő hangsúly ellenben mégiscsak az akción van, ennek megfelelően pedig nagy számban fordulnak elő autósüldözések, ahol olykor mi vezethetünk, vagy ott a kedvencem, az autópályás száguldás, mikor az ablakon kihajolva tüzelhetünk az anyósülésről. Az ilyen és ehhez hasonló csapatmunkára épülnek a kooperatív elemek is, mint akár a fedező tűz leadása, miközben egyikünk a szellemfigurákkal jelölt biztos helyre fut tovább, illetve termekbe való berontásnál az ajtó két oldalára kell állnunk,

hogy aztán betörve egy lassított lövöldözéssel az összes ellenfelet kiiktassuk (láttunk már máshol hasonlót, nem is egyszer). A béna fizikára és irrealitásra tipikusan jellemző, mikor egyik vendégszereplőnk, Dempsey őrmester soförkődik a csapatnak, de olyan laza stílusban, hogy berosalsz. Simán oldalba trafál furgonjával egy éppen az útra kanyarodó kocsit, majd rezzenéstelenül hajt tovább – megjegyzem mindezt egy titkos bevetésen –, majd mikor menekülőre fogjuk a dolgot, a mellékutcákban lazán áthajt a földön guggoló civileken. Az ütközéseket egyébként ennek ellenére mégis érdemes kerülni, amennyiben mi vezetnénk, habár az elég gagyi, hogy frontális ütközéseknél be sem adja a nagy crash-t, csak rögtön képszakadás jön, és a béna

újrakezdő kiírás fogad.

Jó hír viszont, hogy közel sincs olyan idegesítően hosszú újratöltés, mint pl. a Duke Nukem



Forever esetében, és a checkpointok is egész közel vannak egymáshoz. Persze a játék mégis fel tud idegesíteni, gondolkodom itt pl. a harcokra a nehezen belátható dokkknál, vagy mikor a pénzzszállító kocsi szállítmányát kell biztos helyre cipelni, mielőtt a felborult tartálykamion felrobbanna. Szerencsétlen Ben-ék olyan lajhártempóban cipelik azt az „óriási”, hátizsák méretű pénzeszsákot, mintha 20 kg-os súlyzótarcsákkal pakolták volna tele, közben meg egyenként figyelünk a furgonokkal helyszínre siető ellenállásra, mindezt szűkös határidőn belül.

A tűzharcok között folyamatosan töltődik a „CM” módunk, így rendszeresen átválthatunk ideiglenesen koncentrációs módra, ahol lassított felvételben szedhetjük le az ellent. Nem egy akkora innovatív találmány, hiszen láthattuk már akár a Gun-ban is, illetve a Max Payne óta rengetegszer, a vadnyugati Call of Juarez-re jellemző kijelölgetés ellenben ugrott. A lassított

tűzelések közben Ben testvérünk a Jelenések könyvéhez hasonló szónoklatokat lejt, mint pl. „És látám, és

imé egy sárgaszínű ló; és aki rajta üle, annak a neve halál, és a pokol követi vala az”, amire a nyakában lógó vaskos kereszt talán magyarázattal szolgál, habár „Isten szolgáját” egy picit neme-sebb lelkűnek gondolhatnánk. Essen is mind-



járt szó akkora a szövegekről, melyek az átvezetőkben helytel közel meg is állják a helyüket egy B-, illetve C-kategóriás Hollywoodi film forgatókönyvéhez mérten, de azért akció közben is fantasztikus segítséggel látnak el minket társaink, pl. „elől”, „hátról”, vagy „fedezékbe”, hiszen ha nem mondják észre sem vesszük, hogy ezekkel lőnek ránk. Olyan dumákra, mint amik például a Kane & Lynch-nél voltak, ne is számítsunk, inkább csak sablon beszólásokra, mint pl. „Ha nem

fedeznénk, már rég ki lennél lyuggatva!”, „Mi lenne, ha céloznál?”, „Meglakoltok mocskok!”, vagy „Nem juttok ki innen!” stb.

A szövegek és az irrealizmus kapcsán persze újra felhozhatnám Dempsey bácsit, akinek még külön szólnak is, hogy óvatosan vezessen, mire közvetlenül a kisebb karambolja előtt nyugtatja, hogy „csigavér, nem ez az első bevetése”, majd a többiek is lazán csak annyit mondanak, hogy „hú itt ma valakinek rossz napja lehetett”. A jól szituált arany nyakláncos rosszfiúk közben szintén fergeteges aranyköpéseket lejtenek, pl. so-ro-zom őket gépfegyverrel, az egyiket éppen sz*rrá lövöm, mire a másik megszólal: „Vala-hol itt kell lenniük, keressétek őket tovább!” Mondjuk ez még betudható annak, miszerint egy drogbandával vesszük fel a harcot, és hát biztos beszívtak, de aztán ráadásnak miután kinyírtam egy tucat gengsztert, Kim ügynökünk elsüti, hogy „Siessünk, mielőtt észrevesznek!”.

Bugokban sajnos nem szűkölködik a Cartel, na de a fejlesztők a szimpla 720p-s motor esetében nem álltak meg az uncsi pop-up, élsimítási, hangelszűrés, beragadás és egyéb hibáknál, Foxhound kolléga pl. nem volt rest a youtube-ra („CoJ bug” néven) fellőni egy érdekes UFO jelenséget, mikor egy verda a póznák felett lebeg, és szintén kollégánk lőtte fel a videót a táncparkett ördögéről is („CoJ tánc”). A facebookon látva először azt hittem, valami Sims jelenet, aztán



mikor a Panorama klubba betérve viszontlátam a csávót, hangosan röhögtem, mikor felismertem, szédületes micsoda elvetemült táncot lejt. Ha szorgosan keresgélünk, találhatunk videót a nyakáig a földbe süppedő karakterekről is, illetve MPetivel, lelkes játékos szívű laptulajdonossal egyszer megesett, hogy egy hibás betöltés miatt az egész men-tése odaveszett, és újra kellett kezdenie egy egész fejezetet. Enyhe túlzás lenne persze azt állítani, hogy jellemző jelenség lenne, és hasonló láttam már sajnos más stuffnál is nem egyszer, de az biztos, hogy mindez kétségkívül dühítő egy bolti játéknál. Hajlamos a bugokra a multiplayer is, noha jópofának tartottam a zsaruknál a rendőrsöt, mint lobby-t, a sötét oldalon





pedig a lepukkant kis rejtekhelyet. Nyomhadtunk küldetés alapú, de sima pörgős team deathmatch-eket is. Semmi bajom a jól bevált zsaruk vs. bűnözők felállással, és a gameplay sem olyan rossz, hiszen szimpla lövöldözésen túl támogatást is nyújthatunk társainknak (pl. gyors orvosi segítséget, akár csak coop módban), de a meccsek picit nehézkesen jöttek össze, és sajnos némi akadózást is fölfedeztem, pedig 12 játékosnak nem szabadna ilyen megterhelőnek lennie.

Illene végre summázni élményeim, melyek bizony kezdetben erősen az unalmas és egyhangú felé tendáltak, így a látszólagos sokszínűség mellett erősen kérdéses az újrajátszhatósági faktor. A személyre szabott miniküldetések egyébként kimerülnek néhány telefonhívásban, melyeknél az adott helyszíneken külön jelzik nekünk – pl. egy mobilikkal –, hogy hova menjünk, és kit szólítsunk meg (pl. pirítsunk rá valakire, hogy leszálljon a barátnőnkéről), szóval eléggé szájbarágós, mint amúgy minden egyéb feladat is az egész játékban. A továbbjutást is külön pontocskák jelölik a képernyőn, radaron pedig sárga csillagok. Apró érdekesség lehet még a „dirty cop” feature, miszerint minden pályán adott számú speciális cuccot kell titokban bezsebelni, azaz úgy, hogy társaink ne vegyenek közben észre. A dallamok ugyan legtöbbször olyan átlagos semmilyenek, de az akciódús filmes zenék már pörgősebbek a lövöldözéseknél, és néha egy kis korrekt westernes muzsika is betéved – Viva la Mexiko! Akadnak prostik, némi mellivillantás, egy jó nagy adag erőszak, meg jópofa diszkók is, ahol klisészerűen ismét-

getve sorra idiótáztak, meg seggfejeztek le, ahogy arrébb toltam a táncikáló csajokat (akik jellemzően a béna fizikára közben ugyanazt a mozgást leadva „csúsztak arrébb” a padló felett).

Persze nem vagyunk vakok, hamar lejön, milyen középszerű anyag ez, tele bugokkal, meg néhány irreális hülyeséggel. A bűnözők ugyanúgy néznek ki – már csömöröm lett a sok szürke kapucnis, stukkeros divatjamtól –, ugyanazokat a béna, tipikus geng-

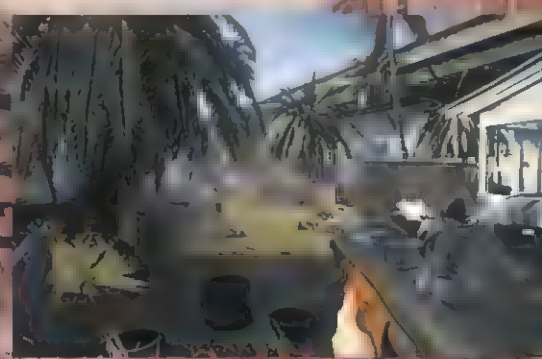
környezettel találkoztam, beleértve az erdőt, sivatagot, és persze Los Angeles utcáit is. Néha mindez meglepően szép, akár szélben táncoló fűszálakkal, olykor meg tele van nyomva az egész ocsmány blurrel.

A medium nehézségi szint korrekten lett belöve, az utcai harcok pedig egy idő után egész hangulatossá válnak, és a tróféákat/achievementeket is egész bőkezűen osztogatja a játék, ami ugyan nem lett méltó a Call of Juarez-széria hírnevéhez, és korántsem



szer dumákat nyomtatják, a mesterséges intelligencia is olyan amilyen – beleértve a ratyi fizikát –, így ha erre nagyon érzékeny vagy, nyugodtan tekintsd ezt egy 4-5 pontos cuccnak. Ellenben az akció tekintetében mindez szerintem nem is annyira érdekes, egyszerűen csak középszerű az anyag, így el lehet vonatkoztatni a hibáitól. A gameplay természetesen scriptelt, így amíg nem nyírod ki az x fős brigádot, nem megy tovább az esemény. Karakterábrázolásoknál is inkább csak az átvezetők állják meg a helyüket, de azért azt tegyük hozzá, hogy a 15 fejezetet át igen változatos pályákkal és egész szép

egy kihagyhatatlan darab, mégis úgy érzem van ebben annyi potenciál, hogy ha csak egy könnyed gengszteres shooterre vágysz, akkor érdemes tenni vele egy próbát, már csak a single/multi tartalom miatt is.



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

6

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Techland**
Multiplayer: **nincs** Online: **2-12 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Krisz

Kedves olvasónk. A Konzol Magazin kezdete óta hónapról hónapra láthatod egyik legfőbb támogatónk logóját lapunk hasábjain, amely a Mélyépítő Labort hirdeti. Meglehet, a cikkeink által felkeltettük az érdeklődésedet a játékfejlesztés iránt, programozóként, grafikusként, de ha ez „részben” egy hobbi a számodra, tudunk mással is szolgálni. A szakma és a cég, amiről szó esik most, igen fontos a hazai ipar számára is.

A Mélyépítő Labor 17 éves fennállása során szinte az összes nagyobb, fontosabb építkezésen jelen volt. Főbb profiljukba az autópálya- és útépitésekhez kapcsolódó alkalmassági talajvizsgálatok, laboratóriumi, megfelelőségi ellenőrzések tartoznak. Ezek közül különösen büszkék a budapesti munkákra, melyek közül sok a főváros szépítését is szolgálta, legyen az az Egyetemváros (Infopark), a felújított Károly körút, vagy a Budapest Sportcsarnok.

A munka változatos és sokszínű, majd minden nap más és más helyen kell dolgozni, ebből kiindulva a folytonos tanulás nélkülözhetetlen a helyes munkavégzéshez. Az ML ennek megfelelően kiemelt hangsúlyt fektet a szakmai továbbképzésekre, oktatásra, melyre az EU által gyakran megújított, javított eljárási standardok, vizsgálatok és szabványok miatt is szükség van.

Az építőipari, a műszaki tanulmányok fontosak napjainkban (felsőfokon), sőt az egyik legjobban keresett munkaerőnek számítanak az ilyen végzettséggel rendelkező fiatalok a magyar piacon is. A fentiek által szerzett tudás műszaki, építészeti vagy hasonló területen is ide értendőek. Az említett cég munkáinak eredményeivel nap mint nap találkozhatok: autópályák, bevásárlóközpontok, lakóparkok, aluljárók rengetegének a tökéletes kivitelezésében segédkezett a Mélyépítő Labor. A labor, amely főképp talajvizsgálatokat végez, megfelelőségi, utántöltési, építésre alkalmatossági ítéleteket hoz.

A minőség az elsődleges szempont, mondhatni a cég legfőbb filozófiája. Hazánkban elsőként szerezték meg az MSZ EN ISO/IEC 17025:2005 vizsgálati laboratóriumokra vonatkozó minőségirányítási rendszer akkreditációját, majd 2004-től az SGS által tanúsított MSZ EN ISO 9001:2001 minőségirányítási rendszer követelményeknek is eleget tettek.

A méréseket, megbízásokat pontosan, precízen, a szabványoknak és műszaki előírásoknak megfelelő színvonalon végzik el, mindig a megkívánt határidőkre.

Bármennyire másként tűnhet egyeseknek, de kijelenthető: a szakma nagy körvonalakban nem telített, tanult, hozzáértő emberekre mindig és mindenkor nagy szükség van és lesz, vagyis ne gondoljátok a „tucat”

nulási lehetőségeknek. Mivel műszaki szakemberből kevesebb akad, mint amennyi kéne.

A munka persze nem lehetetlen. Megfelelő, hivatalosan minősített mérőeszközök és szakembergárda biztosít mindenkit a minőségről, legyen szó bármilyen mérést előíró vizsgálatról, s ez kiváltképp igaz a Mélyépítő Laborra, s annak felszereltségére. Tehát a szakma iránt érdeklődőknek merjük javasolni az ezek iránti jártasság elsajátítását, mivel függetlenül a jövőbeni elvárásoktól relatíve (ez fontos változó) „fix”, folytonos, de kiismerhető tanulással járó munkát kínál ez a szakma, emellett egyben karriert is.

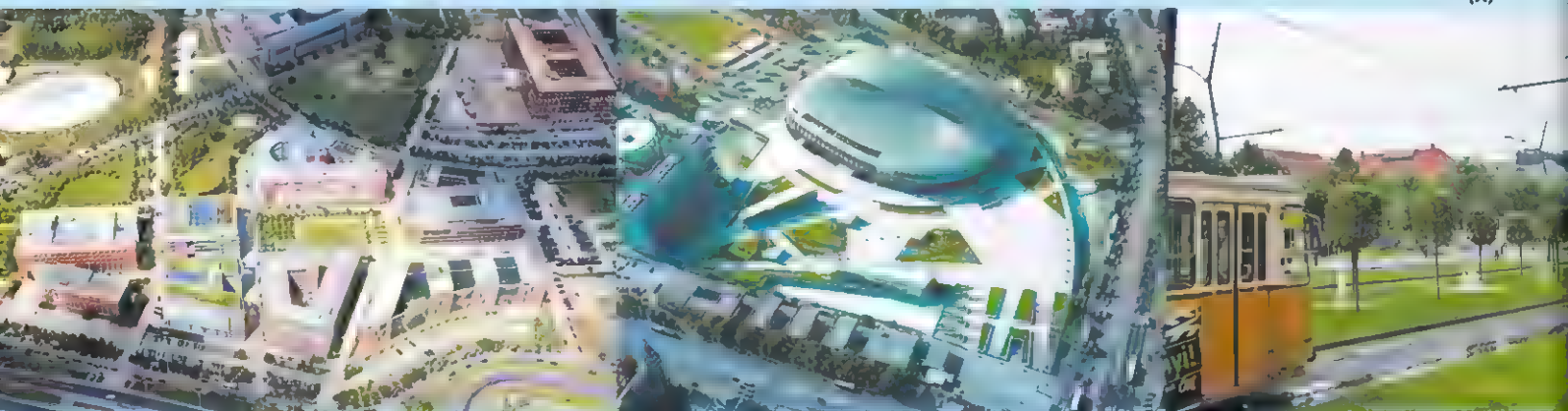
Eme nem kissé elütő, kettős jellem is jellemzi a Konzol Magazint. A tájékoztató, szórakoztató és informáló jellege mellett olyan – akár reklámcéllal – bemutatott cégeket is reprezentál, amelyek sokatok számára remek

pályaválasztási lehetőségnek bizonyulhatnak. Legyen az fejlesztés, kutatás, programozás, marketinges kategória, vagy akár egy szebb jövőért az építőipar kihívásainak minden vonatkozásában, hiszen amit „ma” építünk stabil alapokra, azokon fogunk mi (a családunk és leszármazottaink) biztonságban élni.

Közhelynek tűnhet, de eme szakmának is a jövője a tanult, érdeklődő, információéhes, bizonyítási vágygal teli fiatalság, amelynek a szakma veteránjai első körben tuti nem örülnek. Ám nem beleszáguľdva olyan témákba, melyek nem eme cikk tárgyai, képzett szakemberekből sosem elég, a videojátékok világából kilépő hősök vegyék ezt az irányt is komolyan, a tudással eddig nem igazán vesztett senki.

Bővebb információkat a cég munkásságáról, tevékenységéről a www.melyepitolabor.hu honlapon találhatok.

(X)





CONSOLE CORNER

◀ VIDEOJÁTÉKBOLT ▶

PS2 PS3 PSP, NINTENDO DS XBOX360 Wii

BOMBAÁRAKON

CSERÉLHETED NÁLUNK MEGUNT JÁTÉKAIDAT!

LÁJKOLJ ÉS NYERJ A FACEBOOK-ON
SZEPTEMBERBEN

**XBOX360 Kinect Senzor-t,
PS3 és XBOX360 játékokat!**

1085 Bp., Somogyi Béla utca 12.

Telefon: 06-1 - 266-4698

E-mail, MSN : info@consolecorner.hu

www.consolecorner.hu

Idejér sem tudjuk már, hogy kedvenc túlélő horror sorozatunk alappilléreit mikor rombolták le véglegesen(?) átformálva az addig misztikus, mászkáló-zombis Resident atmoszférát, hogy megszülethessen egy sokkal intenzívebb és akcióorientáltabb széria. Persze nem is feltétlenül maga az evolúció sajnálatos: hiszen jómagam (is) egy full 10 pontos innovációnak éreztem a Resident 4 bemutatkozását. Azt azonban kissé szomorú látni, hogy a Resident „jegyében” mennyi jobb-rosszabb adaptáció születik, és a legtöbb játékosnak valószínűleg fogalma sincsen, milyen volt még anno Jillékkel a háthorizontató rezidenciát bebarangolni, vagy Raccoon City szívében a rendőrsőn Leonnal és Claire-rel misztikus rejtvényeket fejtegetni. Az akcióorientált gameplay-t pláne abszolút megtestesítő minijátékok azonban érdekes módon nem is a Resident 4 kiegészítői között lelhattunk rá először, hiszen a „Mercenaries”-szel jómagam már 2000-ben PS-en is találkoztam. Versenyfutás az idővel, minél több zombit leterítve, ám akkor még konkrét küldetésekkel, nevezetesen túlélők megmentésével, és az utánunk koslató Nemesis elől menekülve. Szerilem volt első látásra, de azt persze nem gondoltam, hogy Resident 3 kis játéka egyszer „önálló” kiadvánnyá női ki magát, noha a 3DS – még mindig – kezdetinek mondható kínálatára egyelőre kétségkívül illik az „árkad” jelző, és hát látrunk már hasonló felhozatalú konzolt, melynél ugyancsak a szoftverek szavatosságára panaszkodhatunk – sokszínűségük mellett persze – (lásd Dreamcast).

Öt szint egyenként 3-3-5-5-5, azaz összesen 21 pályája a Resident 4-ből és 5-ből válogatva, az ötödik rész ellenségeiből és boss-aiból szemezgetve. Objektíven tekintve kapásból azt mondhatnám, hogy nagyon szegényes felhozatal, ugyanakkor a nagy átlagban B értékelést megkövetelő továbbjutásnál a teljes játékidőt Resi szűzének akár egy bő hetesre is saccolhatnám. A gameplay maga – így vele együtt a hangulat is – természetesen rendben van, annak rendje és módja szerint át lett emelve a HD konzolokról, sőt a technikailag jóval gyengébb hardver ellenére a látványon sem esett csorba, egyedül a távolban mozgó megszállott fertőzötteknél tapasztalható némi zavaró framerate esés. Ráadásnak ott van persze a 3D effekt, mely, ha nem is nagy szám, nem érvényesül rosszul, de személy szerint inkább lekapcsoltam (nagyobb akcióknál zavaró). Hibának mindenképp leszögezém, hogy a legnagyobb problémám a 3DS – mint kontroller – nehézkesen szögletes fogása miatt.



szokatlan irányítással volt. Szimpla ugrabugrás platformjátékoknál nyilván ideálisabb, a Resident összetett akciójánál (futás, fordulás, oldalazás, gyógyítás, begyűjtés, célzás, lövés, utántöltés, fegyverváltás stb.) azonban nem olyan kényelmes, 360/PS3 után bizony szokni kell.

Jó hír a rajongóknak, hogy a Resident 5 főhőse – azaz a Mr. Universummá kigyúrt Chris Redfielden – túl rögtön elérhető a testvére, Claire Redfield (pl. Resi 2 és Code: Veronica) is, és később megnyithatóak Barry Burton (Resi 1) és Rebecca Chambers (Resi Zero) STARS ügynökök, plusz ott a sorozat legnagyobb főhősnője Jill Valentine. Ennek megfelelően persze a sorozat legnagyobb antihőse is, avagy a napszemüveges Albert Wesker. Majd ott van még a Resi 4 késvirtuóz rosszfiúja, a zöldös Jack Krauser, valamint MUNK, az Umbrella speciális erők egységének egy túlélője a Resi 2-ből. Ráadásul, ahogy azt a sorozatban mindig is megszokhattuk, mindenkinek sajátos fegyverarszenál párosul és megnyitható „skillek” egész sora (pl. hatékonyabb gyógyítás vagy sebzés), így érdemes rágyúrní a magasabb értékelesékre. Az alapvető kihívás minél több zombi, pontosabban agresszív „fertőzött” – lehetőleg – kombószerű leölése adott időn belül, melyet bővíthetünk afféle vörös „időszobrok” lezúzásával. A paraszt bácsik/nénik, megszállott templomos csuklyások, illetve zombi zsoldosok nem okoznak akkora gondot (noha egyesek komolyabb szörnyekké mutálódnak), ellenben időnként bevetik ellenünk a „két mászás” hőhérokat is, illetve a zsákefű eszement láncfűrészt, de igazi boss-ként csak a denevér-rovar(?) jellegű Popokarimú tűnik fel kétszer.

Remek akció, remek anyagról (Resi 5) átültetve, technikailag is korrekt kivitelben, ám elsőre kissé szokatlan irányítással, mely egyedül is leköthet jó pár estére, de tolható koop-ban 2 géppel vagy akár online is, így nem mondanám rossz vételnek a kevéske pálya ellenére sem.

Ha viszont igazi Resident-re vágysz, várd ki a jövőre érkező Resident Evil Revelations-t, melyből nagy meglepetésemre rátettek egy kis játszható részletet a kártyára Jill Valentine-nal. A pár perces bolyongás és némi apró tűzharc még nem árult el olyan sokat, mégis úgy érzem, talán sikerül kicsit visszahozni a klasszikus Resident atmoszférából, melyhez remek alapul szolgálhat egy kihalt óceánjáróbeli borzongás (lásd Cold Fear).



RESIDENT EVIL:
THE MERCENARIES 3D

7

Kiadó: **Capcom**
Fejlesztő: **Capcom**
Multiplayer: **2 fő** Online: **2 fő**
Felbontás: - Hang: -

Krisz



Robotharcosok egy távoli dinasztiában

Az első (típusú) találkozás

Már megint egy Dynasty Warriors – gondoltam magamban, mikor megkaptam az augusztusi játéklisztát. Bevallom őszintén, a lemez érzékesség vegyes, és leginkább negatív érzésekkel telve kutattam a neten Gundam screenshotok és előzetesek után (videókat direkt nem szoktam nézni, ez amolyan rigolya már nálam), s tudjátok mi történt? Valami furcsa és számomra is megmagyarázhatatlan vonzódás kerített hatalmába a cel-shaded képeket látva. Szinte már vártam a munkaidő végét, hogy hazaérve controller-közelből is megismerhessem a szoftvert...

A második (típusú) találkozás

Korong pörög, hifi dübörög, a Gundam 3 pedig kérdés nélkül hajított bele a szolid, Tutorialal fűszerezett harcmezőre. Első benyomásként a bűjtatottan kissé szűkös pálya, és a kellemes látványvilág mellé ajándékozott stabil frame rate érintette meg tesztelői érzékemet. A játékmecanizmusról szóló információkat kis szövegdobozokba dobálta felém a stuff tisztán és érthetően, így a „szabályokat” a szekció utolsó másodperceire már tökéletesen magamba szívтам. Bár lényegében a Gundam 3 – ahogyan a Dynasty Warriors-séria egésze – a hentelestről szól, mégis található benne pár taktikai elem, amit érdemes szem előtt tartani, ha könnyebben szeretnénk venni az akadályokat. Maguk a térképek nagyjából egységes egészt alkotnak, mégis jól látható és megkülönböztethető zónákra tagolódnak: az ikonmentes blokkok csupán a bajtársak termelésére szolgálnak, mégis érdemes ezeket a részeket elfoglalni elsőként, mivel mellettük általában mindig stratégiailag fontosabb létesítményeket, katapultot, vagy bázist találhatunk. Miért mondom ezt? Azért, mert míg a Három Királyság Románán alapuló DW hetedik részében társaink mesterséges intelligenciája egy gombóc fagyalttét (vagy az azt kínáló hostes lánykát) verdeste, addig a Gundam 3-ban, nehézségi szinttől függően igen aktívan részt vesznek az ütközetekben. Hiába marad pár robot az éppen elfoglalt

területen, nyugodtan nyomulhatunk tovább, mivel a gyalogosok és az Ace pilóták (olyan f*szagyerékek, mint mi vagyunk), simán legyákják az aprólékokat. Első pálya vége, fajtinos anime átvezető, majd gép kikapcs, egyéb elfoglaltság miatt.

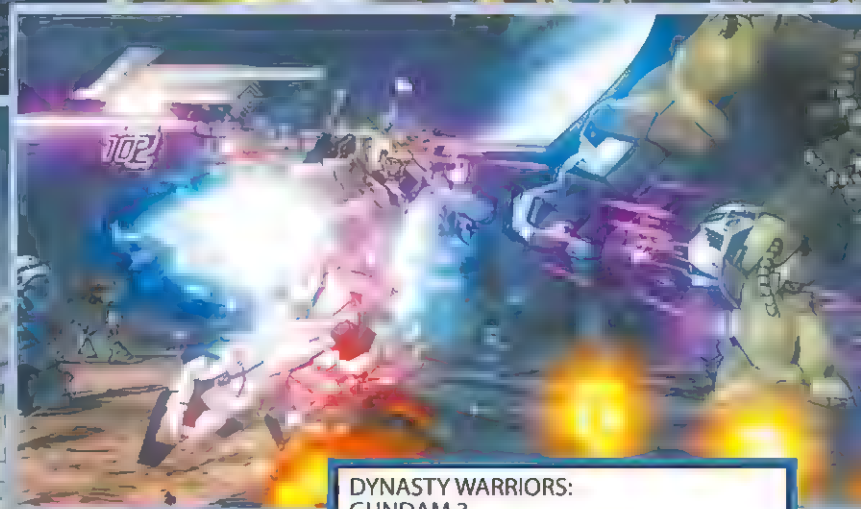
A harmadik (típusú) találkozás

Néhány órával később ismét folytatnám a sztorit, de sajnálatosan elfelejtett menteni két szakasz között a program, így kezdtem mindent előlről: bosszúság, de a tanulság az, hogy meg kell várni a mentőképernyőt... Mivel nem vagyok otthon ebben a témában, így kutattam kicsit, mielőtt újra nekifogtam volna a tesztelésnek és kiderült, hogy a Gundam kelet felé kultuszszal rendelkezik, saját világgal, sorozattal, rajongókkal. Nem tudom, kis hazánkban mennyire hódítottak már teret a mobile suitok-ban feszítő nagyon japán tinédzser-srácok (nálunk inkább a nappalt megelőző időszak, és a mindenféle hold-napállás szerelmes nyálgépei élvezik a rivaldafényt), de azok, akik képből vannak, bizonyára megelégedéssel olvassák, hogy 60 mech és 70 játszható karakter domborít a harmadik Gundam-ben. Nem hiszem, hogy sokan lennétek, ám nem is baj, mivel nem feltétel ezen világ ismerete ahhoz, hogy magával ragadjon a játék: számomra is érthetetlen,

hogyan volt képes órákra, napokra lekötöni, de valószínűleg a „szerezd meg mind”-stílus segített ebben.

A ne... vagyis verdikt típusú találkozás

Az előző részem nagyon nem tetszettek, de a megreformált látványvilág, az egyszerű elemekből építkező tartalmas, mégsem túlbonyolított fejlődési rendszer, a sztori fejezetei mellett helyet foglaló, kapcsolatépítő és extra skillekért teljesíthető misziók levettek a lábamról. Egyedül a kamera az, ami negatívan befolyásolja a játékelményt: túl közel van, és semmiféle automatikus mozgást nem végez, így folyamatosan figyelniünk kell rá, miközben egyáltalán nem sétagalopp az előrejutás sem. Hetven karakterünk van, akiket megfelelő szintre kell fejlesztenünk már menet közben, hogy a sztori gördülékenyen hömpölyöggjön: mindez sokakat eltántoríthat a programtól. Mivel már így is túlfutottam a karakterlimiten, csupán annyit mondanék még, hogy a Dynasty Warriors: Gundam 3 annak ellenére, hogy sokat fejlődött a sorozatban, még mindig rétegjáték: elhivatottság és a világa iránti szimpátia szükségeltetik ahhoz, hogy szórakozató legyen számotokra, ám ha rendelkeztek ezekkel, hosszú napokon át élvezni fogjátok.



DYNASTY WARRIORS:
GUNDAM 3

Kiadó: **Namco Bandal**
Fejlesztő: **Koel, Omega Force**
Multiplayer: **2 f6 Online 2 f6**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Dzsek

TESZT

UFC PERSONAL TRAINER

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

UFC TRAINER

THE ULTIMATE FITNESS SYSTEM™

Nem hiszem, hogy volna még olyan „elvetemült” kolléga rajtam kívül a lapnál, aki kardió edzésként olykor külön „árnyékboks” jellegű mozdulatokat végezne, így evidens volt, hogy az UFC Personal Trainer tesztelése nekem passzol igazán. Talán csodálkoznának is, hogy mennyire hatékony kondíció és a koreográfia szempontjából, a játék pedig lényegében pont erről szól, melyben állítólag elleshetjük az UFC harcosok fitness titkait. Persze már jól tudhatnánk, hogy más egy látványosan megkoreografált reklám – precíz ütésekkel és rúgásokkal – és más a valóság.

Kinectes teszt-példány révén szerencsémre a legutóbbi verziót sikerült beszerválnunk, ellenben a szokásos öröm a búrtologatás és extra égők. A kamu csajsi a reklámban ugyan csak egy méterre a kis LCD-je előtt hasazik a puha szőnyegén, de mi számoljunk csak nyugodtan 3 méter helyet a falig. Az inspiráló „hogyan lehet UFC-testünk” bevezető

szövegről is sajnos elárulhatom, hogy ezzel a játékkal bizony SOHA, inkább öt-tíz év intenzív súlyzós- és kardió edzéssel, megfelelő diétával (+ dopping). Fittebb életünk megkezdése előtt pedig feltétlen beszéljünk orvosunkkal, tartsunk elég pihenőt, blabla... vagyis tipikus amerikai mentalitáshoz illően írjuk meg előre végrendeletünket: mielőtt a legcsekélyebb életveszélyesnek számító apró testmozgást is elvégezzük, felhagyva picit a kanapén döglesztéssel.

Kezdjük is el végre az alapokat, a program gyorsan megkérdezi hordunk-e lábsúlyt, vagy egyéb kiegészítőt (talán a kondíciónk felmérésénél lehet szerepe), majd beírom,

hogy 31 vagyok, 186 cm magas, illetve jelen pillanatban a 100 kg-ot súrolom. Kezdjük kondink felmérését néhány felüléssel, mégpedig hogy hányat sikerül percenként az edző instrukcióira. Ez egész pofás, a Kinect pedig korrektül érzékeli a helyes ismétléseket. A fekvőtámaszoknál viszont már csöppet idegesített, hogy a gyors – de amúgy szabályos – ismétléseket el sem fogadta. A következő ugrabugrát, széttárt lábakkal és karokkal a fejünk felett már újra jól érzékelt minden sebességnél. A tesztorozat befejeztével 15 másodpercig kell mérni a pulzusunkat, amihez nem adnak külön

korlatot, mint karkörzés, egyensúly gyakorlat, láblendítés, guggolás stb. Unalomig ismétlik, hogy „melegítsük be testünket” (a „lazító” láblendítést azért óvatosan csináljuk az élejn), „ugye nem akarunk hideg izmokkal edzeni”, illetve „na most már pumpál a szívünk” stb. Aztán egyre komolyabb gyakorlatok jönnek, mint pl. a „hegymászás” (fekvőtámaszban felváltva húzzuk előre/hátra térdünket) és némelyik erőgyakorlat (pl. fekvőtámasz) még külön pontra is megy. Ezután kezdődik némi érdekes UFC-s edzés is, pl. egy lábon térdelve föld felé püfölés. Kezdőknél sok értelmét nem látom, de

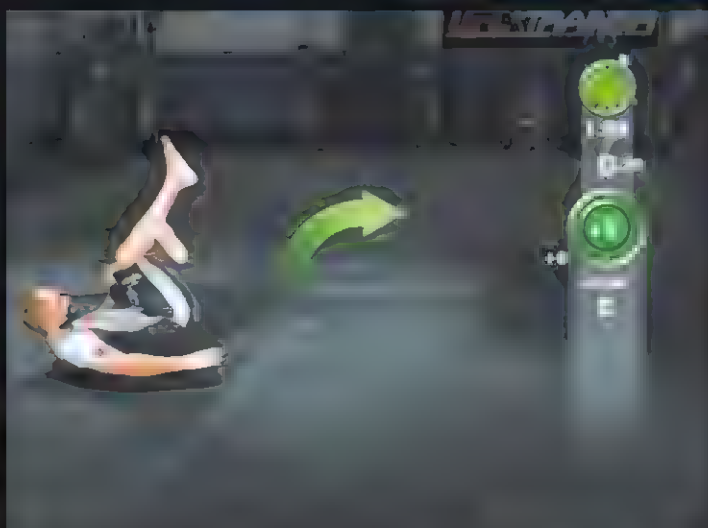
legalább jópofa és könnyen kivitelezhető. Még néhány hasonló gyakorlat jön, közben sorra kielemezi az eredményünket és az égetett kalóriákat a program (utóbbi becsült érték). Az aktivitások közül az első a „sparring” egy UFC-szel, eredetileg gyakorló küzdelmet jelentene, de ez esetben a kezében tartott párnát püföljük. Rengeteg fajta edzés van, így kipróbálom az egyik alapszintűt. Felváltva kell az edző utasítása alapján bal/

jobb egyeneseket adni... okés, ez egész pofás... na de várjunk csak! Meg sem mutatja, hogy kell végrehajtani?? Biztos az egyik workout edzésnél lesz egy ma-



támpontot, de szerintem a nyaki ütőeret a legkönnyebb kitapintani: a torkunk mellett az egyik függőleges mélyedésnek enyhén nyomjuk neki ujjbegyeinket, majd számoljuk a lüktetéseket. Ha megvan, a gép eltárolja az adataimat és eredményeimet, majd besorol az 1-es level-be „kezdőnek” (tiszta Brain Age-feeling).

Ezután egy csinos csaj veszi át az idegenvezetést, innentől pedig már nagyobb szabadságot kapunk. Választhatunk rögtön egy hosszú távú komolyabb programot, de vannak gyors edzések, illetve különböző aktivitások is. Az egyik kezdő edzéssel sorra vehetünk néhány alapvető bemelegítő gya-





gyarázat, ami később kiderül, stimmel is, na de ezt nem így kéne eldugva hagyni. Utána megnézem a zsákolást, elsőre ez is egész jónak tűnik, látszólag mindent felismer, még az oldalirányú ütéseket is, és aszerint leng ki a zsák... na de hamar ráébredünk, hogy még egy laza kézlegyintésre vagy szimpla ujjrázásra is reagál a 80kg-os „zsákocská”. Hasonló gondom akadt a pontzsákkal is, a több „mázás” gumiabroncs emelgetésnek meg végképp semmi értelmét nem látom mozgásérzékeléssel.

A kezdő, medium vagy nehezebb szint mindössze annyit jelent, hogy egy-kettő, három, vagy öt percig tart egy-egy gyakorlat, a követelmény ugyanaz. A jobboldalról egyenes, a cross a jobbkezes, a hook horog, az uppercut pedig a felütés. Találkoztunk tolrúgásokkal (frontkick), köríves rúgásokkal (roundhouse kick) illetve térdelő rúgásokkal (knee). Jó hír, hogy az összes mozdulatot

jól felismeri a gép, és ugyebár a workoutok között van némi ütő- és rúgó gyakorlás, de aki ezt sosem tanulta, annak ez elég gyéren van magyarázva, hiszen a valóságban vagy több ezer ütést/rúgást végre kell hajtunk, mire igazán ráérünk (testhelyzet, egyensúly stb.).

A programok képezik a játék karrierjét, melyek egy érdekes motivációs pszichológiai megközelítéssel kezdődnek, miszerint álljunk egészen közel a tükör elé, és szemléljük meg magunkat. „Sok küzdelmen megyünk végig, de egész életünkben küzdünk az előttünk álló személlyel, hogy jobbak legyünk annál, mint akit magunk előtt látunk.” Ez amúgy tőkre igaz, hiszen folyton változunk, ezért „ha nem fejlődés, visszafejlődés”, így mindig érdemes valami új dologra/fejlődésre törekedni az életben. A 30, vagy 60 napos programok keretén belül kiválaszthatjuk, hogy zsírégítés, illetve erőszintünk növelése

a fő cél, ennek megfelelően növekszik progresszíven a terhelés, illetve a gyakorlatok sokszínűsége.

Szeretném persze leszögezni, hogy senki nem fog ezáltal megtanulni bunyózni, sőt szimpla utánzásokkal totális kezdőként talán egy szimpla egyenes igazán helyes végrehajtására sem fogunk ráérezni, ami egy horogra, vagy köríves rúgásra pedig pláne igaz, hiszen ezt CSAKIS igazi edzésen lehet megtanulni. Emellett mindenkit biztosíthatok, hogy akár hónapokon keresztül is végezheti a mozdula-



tokat, ez csupán egy hamis biztonságérzet ad, hiszen egy szimpla 60-80kg-os bőr bokszsákot talán meg sem tudna mozdítani, az első ütés után fájóan fogná a csuklóját, egy-két perc után sűrűn kapkodná a levegőt, és a véres felhámlott bőrt vizslathatná az öklein (sőt egy nem kívánatos éles helyzetben az utcan, egy fejre mért ütésnél akár el is törhet a keze). Mégis, a játék általi „árnyékboks” jó alpnak szolgálhat, hiszen a mozgások tényleg igazi harcművész mozdulatok (nem mint a gagyi Fighters Uncaged esetében), főleg ökölvívás- és taiboks elemek.

Kinek is ajánlanám tehát? Nehéz úgy, hiszen ha van érzéked a mozdulatokhoz, illetve tanultál ilyesmit (pl. ökölvívás, taiboks, kickboks stb.), akkor akár hasonlóan látványos edzéseket is produkálhatsz, mint a reklámokban láttottak, de ez esetben hamar belátod, hogy mindez meg sem közelíti az

igazi küzdősport edzéseket. A másik oldalról pedig rengeteg részletre fel sem hívja a játék a figyelmet, így aki totál kezdő, az ebből tuti nem fogja megtanulni hogyan kell rendszeresen ütni-rúgni, és max egy kis érdekes interaktív kardió gyakorlatot kap közepes prezentációval. Még részben igaz is lehet a reklámokban szereplő sikerélmény, ha szorgosan végigcsináljuk az egyik programot, de igazság szerint ilyen alapon vehetnénk egy szimpla edző DVD-t is, méghozzá tized áron. Extraként tekinthető persze többek között az

online/offline megmérettetés is egy vetélytárral, hogy ki bírja nagyobb intenzitással és ügyességgel végrehajtani a gyakorlatokat, már ha van kedvünk versengeni másokkal, de annyi előnye legalábbis van, hogy jó pár trófea/achievement szerezhető vele. A pláne az egészben az interaktivitás és az opcionális multiplayer-en túl természetesen sokkal inkább a mozgásérzékelés, azon belül is főleg a Kinect általi teljes(!) test kontroll alatt tartása, ennek megfelelően a PS3-as Move-verzió kapásból veszté kissé az értékéből

(hiszen a csipő mellett tartott irányító csak részben követi mozgásunk, így a hangsúlyt inkább csak a kezes mozgásokra fektetik). Na persze a Kinect sem mindig pontos, igen nagy hely kell az edzéshez. A gördülékenyebb menükezeléshez, illetve gyakorlatok gyors leváltásához inkább használjunk kontrollert is mellé. Ettől függetlenül jópofa és innovatív kardió, mely az első egy-két alkalommal még meg is hozza a kedvet az edzéshez, ahogy mutatja a különféle érdekes gyakorlatokat, és bizony szükségessé teszi a ventilátort (főleg ebben a dögmelegben) is.

UFC PERSONAL TRAINER

Kiadó: THQ

Fejlesztő: Heavy Iron Studios

Multiplayer: 2 fős Online 2 fős

Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

6

Krisz

Tekerjünk... vagy ne?



Tour de France... nem tudtam, sírjak-e vagy igyak, amikor a Dynasty Warriors mellett megpillantottam a francia biciklisták körfutását feldolgozó produktum címét. Jómagam utoljára nyolc vagy kilenc évesen pattantam nyeregbe, de gondoltam, ha már a DW mech-es kivételése pozitív csalódásként csapódott az arcomba, talán a Le Tour de France is tud még meglepetést okozni: így lett... sajnos.

Pedig a Cyanide Studio adatlap-jából egészen kecsegtetően villant fel a Pro Cycling Manager-sorozat, ennek ellenére a mellékágnak szánt Tour de France konzolos kivételése még jóindulattal sem nevezhető életképes újszülöttnek. Az autentikus játékménnyen ugyan dob valamelyest az, hogy majdhogynem teljes licenct kapunk a versenyzőkről (torz anagrammaként

jelennék meg azon indulók nevei, akik nem adták identitásukat a szoftverhez – lásd Pro Evo), ráadásul a versenytáv is nagyjából megegyezik a valósággal: persze, több ezer kilométer lemodellezését a fejlesztők sem vállalták, de az a huszonegy szakasz, amin végiggrugulhatunk, ismerősként köszön vissza azoknak, akik nyomon szokták követni az eseményeket.

A Le Tour de France alapvetően egy menedzser-játék, amiben csapatként indulunk a francia túrára. Az egyes szakaszok között csupán kiragadott távokon kell bizonyítanunk: ezek időtartama igen változó, de előfordulhat, hogy egy órára is a képernyő elé szegezük a játékost, akinek mindösszesen a választott kerékpárosát kell koordinálnia, miközben folyamatosan szem előtt tartja biciklistájának állóképességét (nem szerencsés, ha már fél távnál kifulladásunk, mert tekerünk, mint állat...). Szóval, van benne taktika és előretervezés bőven, ám a problémák szinte mindenütt felütik a fejüket:

elsőként, a program alig tanít, a tutorialt pár mondatban elintézték nekünk. Értem én, hogy a felfedezés öröme, de gondolhattak volna azokra is, akik nem bicajjal alszanak éjszaka. Iszonyatosan sok időt kell beletenni a játékba annak, aki érvényesülni, netalántán győzni szeretne: megtervezni a sík, idő, és hegyi futamok résztvevőit, szövetkezni másokkal, ha céljaik azonosak, stb... Azok, akik ismerik a Tour de France-t, ezeket

és az idejétmúlt tereptárgyakat. Esküszöm, jobban jártunk volna, ha csupasz bitek közt száguldunk...

Ajánlás? Féltreéve az összes szubjektív érzésem, igen, megéri befektetni azoknak, akik tényleg rajonganak a túráért, és nem zavarja őket az ocsmány külső, mivel sikerült tar-

talommal megpakolni a tereket: a mester-séges intelligencia meglepően jól működik, ha megszivatunk egy csapatot, bizony visszavágnak. A stratégia, a jó időzítés és a versenyzők különböző erősségeinek kihasználhatósága jól szimulálja a sport szépségeit. Tény, hogy a Le Tour de France hosszú időre biztosítja a szórakozást, de csakis a sportág kedvelőinek: mindenki más messziről kerülje

el szerintem... s akkor ennek tükrében még a pontszám, amivel bajban vagyok, mivel ez egy rétegjáték, s abból is a rétegebb fajta. Nehéz igazságosan értékelni a Cyanide Studio munkáját, mivel a tömeg úgyis elsiklik majd felette, viszont a célzott szűk körhöz, reklám híján nehezen jut majd el. Hosszas tépelődés és körömrágás eredménye a lenti érték, kezeljétek a tesztben leírtak szerint.



bizonyára „alapként” kezelik, de a mezei, Quake-en felnőtt játékosok az első tíz perc után adják fel az egészet. S nekik még azt sem mondhatom, hogy a látvány miatt egy virtuális kirándulás erejéig érdemes beszerezniük a szoftvert, mivel az bűn ronda! Majdnem röhögő görcsöt kaptam, mikor megláttam a néhány tíz fázisból megtervezett figurákat, az idéltlen nézőket,



LE TOUR DE FRANCE

4

Kiadó: Focus Home Interactive
Fejlesztő: Cyanide Studio
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Dzsek

Wii Play Motion

TESZT

WII PLAY: MOTION

| X360 | PS3 | PSP | **Wii** | 3DS | DS |

Ez a kijelentés remélhetőleg inkább az én kevésbé szerencsés helyzetem számlájára írható, de a Wii-re készülő partijátékok általam tesztelt egyedei valahogy mindig a stabil és népes középmezőny táborát gyarapítják. A jelenlegi írás tárgyát képező Wii Play: Motion-t is csupán a mellé csomagolt, élénkpiros Wii Remote Plus emeli ki a hasonszórú cuccok szűrkeségéből, hiszen egyéb tulajdonságai nem nevezhetőek átlagon felülnek. A 2006-os előző rész, a Wii Play folytatásaként azonosítható anyag egyedi kontrollérének lényege abban áll, hogy a Remote Plus (némiképp a Sony Move-jával akarván felvenni a versenyt) pontosabb és komplexebb mozgásérzékeléssel van megáldva, mint a régebbi Wiimote, és dettó ugyanolyan irányú mozdulatok lekövetésére képes, mint amit a képernyőn látunk. A Wii Play: Motion tehát ezt a fejlettebb irányvonalat megfogva kíván némi újdonságot felmutatni – sajnos inkább kevesebb, mint több sikerrel.

Adott tizenkét mini játék, melyeknek maximum négy barátunkkal, vagy egymagunkban eshetünk neki. A kollekció legkiemelkedőbb darabja a szellemvadász Spooky Search. A helyszín egy ódon kastély, ahol a szabadon repkedő, rosszindulatú, légáteresztő kreatúrákat kell egy porszívószerű készülékkel elkapni. A szellemeket a Remote Plus minden irányba történő körbeforgatásával fedezhetjük fel, és amikor érzékel egy lényt a készülék, sípolás-

sal és rezgéssel hozza ezt tudomásunkra. Miután elkaptuk a szellemet, rángató mozdulatokkal kell őt csapdába ejtenünk.

A játék – bár csak rövid ideig – még egyedül is elég jópofa, de igazán mókás többjátékos módban lehet. A Cone Zone-ról nagyjából ugyanezt tudom elmondani. Ebben a minijátékban karakterünk egy fagyitölcsért tart a kezében, feladatunk a folyamatosan érkező gombócokból felépülő, felhőkarcoló magasságú oszlopot egyenesen tartani. Az extra változatban hasonló mechanikával



csavaros fagyit készítünk – akinek rémlik ez a finomság gyermekkorából, bőséges nyáltermelődesre számíthat. A Pose Mii Plus-ban az egy hosszú csőben zuhanó Mii-nket kell olyan irányba forgatnunk, hogy pontosan átcússzon az úton akadályt képező, csak egyféle testhelyzet felvételével abszolválható réseken. A mozgásérzékelés ennél a game-nél tuti nem tökéletes. A Treasure Twirl is jópofa; Mii karakterünket egy csörö

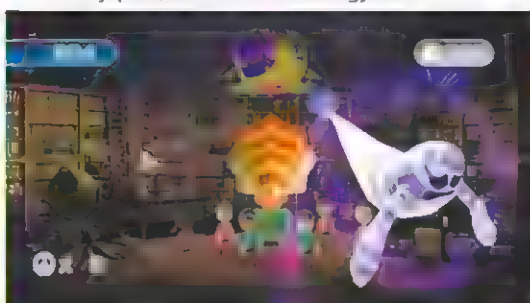
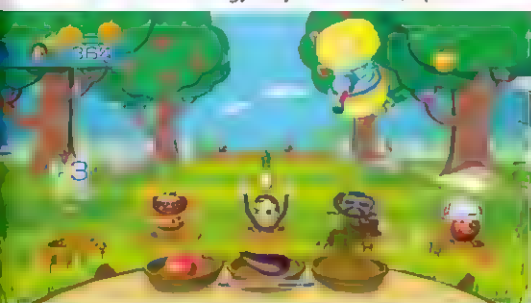
tekerésével kell leengedni az óceán fenekére, ahol ő különböző kincseket tud begyűjteni. A dolgokat medúzák hivatottak nehezíteni.

Ami a kevésbé jól sikerült szekciót illeti, elsőként a Wind Runnert említem meg. Ebben esernyőt a kézben tartva kell egy rövid versenypályán lesiklanunk, különböző drágaköveket gyűjtögetve. A játéknak van egy távolugrós verziója is, mely szintén fakocka egyszerűségére sikerült; én egyikben sem találtam semmilyen élvezetet. A Star

Shuttle-lel tulajdonképpen nem is tudtam játszani: egy űrhajóval kéne különböző dolgokat szállítani egy űrállomásra, általam kiismerhetetlen irányítási metódussal. A Trigger Twist egy szintén nehézkesen működő lövölde. Itt a Remote Plus-t magunk körül forgatva lövöldözünk UFO-kra, dinókra és nindzsákra, de a pontatlan mozgásérzékelés miatt ez sem úgy működik, ahogy a fejlesztők szereték volna. A Veggie Guardin'-ban a veteményeskertben garázdálkodó vakondokat csapkodjuk. Ugyan a már máshol ezerszer látott alapötlet akár működhetne is, én vakondokat

semmilyen körülmények között nem vagyok hajlandó ültelgelni...

Mivel a lap alján vagyok, nem tudok az összes minijáték jellemzésére kitérni. A Wii Play: Motion nemigen nyújt olyat, amit eddig nem láttunk volna; amiben újat akar mutatni, az sajna nem jól sikerült. Csak a nagyon leült Nintendós partikba ajánlom, egyéb lehetőség híján.



WII PLAY: MOTION

5

Kiadó: **Nintendo**
Fejlesztő: **ND Cube**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **nincs**
Felbontás: **480p** Hang: **DPL II**

Petúnia

PS3, PlayStation, PS3 and the PS3 Family logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. "Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



PlayStation®
Move

18

www.pegi.info



YOU ARE THE RESISTANCE

— myresistance.net —



INSOMNIAC
GAMES



PS3

PlayStation 3

SONY
make.believe

Bár megfogadtam, hogy a The Smurfs: Dance Party esetében nem fogom hagyni, hogy a különösen ocsmány borító által sugallt prekoncepcióm eltántorítson az objektivitástól, de amikor a gépkönyv egyik passzusában azt olvastam, hogy „nagyobb esélyed lesz arra, hogy pontot szerezz, ha helyesen mutatod be a táncmozdulatokat”, ott önkéntelenül is előjött a vitriolos énem. Tudniillik ki halott már olyan táncra épülő játékról, amiben (dobbert csend) táncolni kell... Mi jöhet még? Verekedős game, amiben „nagyobb eséllyel ütheted ki az opponensed”, ha a levegő helyett a fejét kezded el sorozni? A cucc egyébként a mozikat mostanság betámadó egész estés (fél)animációs film apropóján került kiadásra, melynek különlegessége, hogy a törpök roppant bizarr gyurmaszerű CG animációja valós helyszínekkel illetve szereplőkkel keveredik. Az újkori rimékek iratlan szabályainak megfelelően az egykor oly bájos képregény/rajzfilmfigurák mutáns torzszülöttként térnek vissza, külön kiemelném Törpapát, aki egy pelenkázásra szoruló lumbágós pedofil összes attribútumával felszerelve próbálja táncba vinni a legkisebbeket. Afelől amúgy semmi kétségem, hogy az árukapszolásnak hála óriási siker lesz a játék, így hát lássuk miféle mókás „kalandokban” lehet részed, ha egy nap hazaérve a húgod éppen a SDP-t

gyömöszöli a Wii-be, miközben a Resident Evil 4 lemez, amivel addig játszottál már a földön széttaposva/falba fúródva/akváriumba süllyedve pihen békében. A Ubisoftnak láthatólag nem kellett messzire mennie inspirációért, egyszerűen csak fogták és befestették hupikékre a saját multimilliós eladásokkal rendelkező Just Dance-szériájukat, hogy aztán az abban lévő minimális szórakozási faktort kiölve megszülessen a

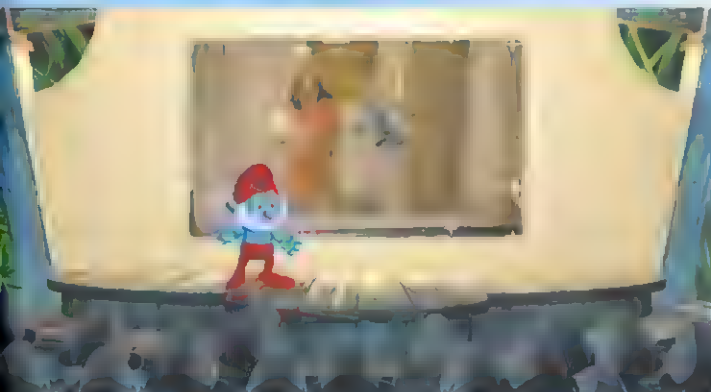
számok annak ellenére, hogy mindössze pár taktus után képesek az időutazás elméletét gyakorlatba átültetni, mégse aratnak osztatlan sikert, mivel gondolom nincs túlságosan sok olyan épelmező emberi lény, aki örömmel élné át, ahogy a '90-es évek legcikibb muzikális pillanatai (Jájájá búvós csákó stb.) életre kelnek és ha már itt vannak, gyorsan be is visznek egy fej-gyomor kom-bót. A 23 számos tracklistán néhány eredeti

dal mellett többek között olyan roppant ihletett szöveggel ellátott felvételek kaptak helyet, mint a Who Let The Smurfs Out, a We Like To Smurf It vagy a Mr. Smurftastic. Nem volt még szó magáról a fő attrakcióról, ami bár alapból a Wiimote ritmusos lóbálására épül, a táncmozdulatok nem egyértelmű jelölése, és a csak helytel-közzel működő mozgásérzékelés sikerrel szabotálja a Just Dance-ben egészen jól működő játékmenetet. Először frankón azt hittem, hogy az én

kontrolleremmel van valami gáz, de amikor egy másik Wiimote-t beizzítva ugyanolyan gyatra eredménnyel zártam a fordulókat, egyértelművé vált, hogy itt sokkal komolyabb a probléma annál, mint amit szimpla elem-cserével meg lehet oldani. Az már tényleg csak hab a tortán, hogy telefonálás közben, fél kézzel játszva lényegesen több pontot kaptam, mint amikor mindent beleadva, szabályosan próbáltam abszolválni a mozdulatokat. Tehát összefoglalva ez egy közepesen játszhatatlan, ronda, primitív, otromba és minden elemében vérciki cucc, ami igazából az egy pontnak is maximum a felét (negyedet?) érdemelné meg.



The Smurfs: Dance Party. Eltűntek a jópofa kihívások, a stílusos sziluettek, és a helytel-közzel élvezhető daltár is, a helyüket pedig ormótlan figurák, fantáziátlan játékmódok és fájdalmasan átírt slágerek vették át. Menjünk akkor sorban. Túl sok lehetőséget nem kapnak az egyszerű törpparátok a szórakozásra, hiszen a főmenüből mindössze három lehetőség nyílik: táncolhatunk szabadon, a szereplők személyre szabott lejártszási listáira, illetve „Story” módban, ami a mozi verzió eseményein vezet végig rossz minőségű klipek illetve állóképek segítségével. A karakterek egy az egyben a filmből kerültek kiollózásra (a táncolva rappelő!) Hókuszpók erősen feszegeti a hágai Nemzetközi Bírószág hatáskörét), csak rájuk húztak még egy adag leértékelt, világoskékén világító cell-shaded effektet, ami akaratlanul is csak kiemeli, mennyire dinamikátlanul mozognak a szereplők. Végül és utolsósorban a



THE SMURFS: DANCE PARTY

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Land Ho!**
Multiplayer: **2-4 fős Online: nincs**
Felbontás: **480p Hang: DPL II**

Eszgő

* A Smurfs franchise 1992-ben elhunyt atyaúristene

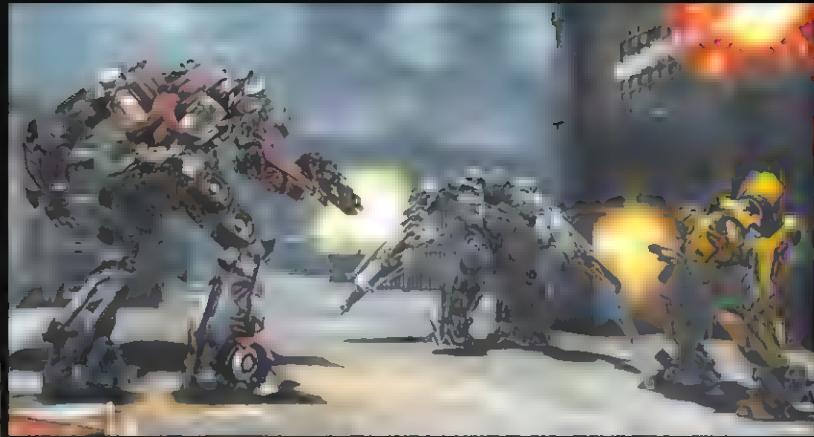
TRANSFORMERS

DARK OF THE MOON

THE GAME

High Moon Studios. Ők azok, akik a War for Cybertron-alcímmel ellátott Transformers-játékkal tavaly nyáron már bebizonyították, hogy képesek szórakoztató alakváltós stuffot készíteni. Azonban hiába a sok hozzáértő kéz, ha a rendelkezésre álló idő egész egyszerűen nem bizonyul elegendőnek: a kapkodásból aligha sül ki bármi kellemes, és jelen cikkem tárgya talán az egyik legmegfelelőbb iskolapélda erre. A harmadik Transformers film elővetelével egyidejűleg piacra dobott adaptáció szintén a High Moon boszorkánykonyhájában

ravaszt lenyomva fegyverek nélküli járművé alakulhatunk, nagyobb sebességet elérve ezzel. Az sajnos hozzátartozik az igazsághoz, hogy innentől kezdve borzalmassá válik az



szegmensre is. Bár a választható játékmódok száma kevés (mindössze három darab van: deathmatch, team deathmatch, illetve egy conquest nevű, ahol különböző állomások elfoglalása a feladat), cserébe a netes móka kifejezetten szórakoztató. Nem egy, nem két olyan meccset játszottam, amit tényleg élveztem, a szingli kampányból viszont nehezemre esik felidézni ilyen momentumot.

Foglaljuk össze tehát, mit is nyújt nekünk ez a program: az egyik oldalon találunk egy – mondhatni minden tekintetből átlagos – darálós egyjátékos módot, a másikon pedig egy vállalható multiplayert, amivel ideig-óráig jól el lehet tölteni az időt. Összességében nem érzem azt, hogy ez így többet érne egy erős közepesnél, ezért némi morfondírozást követően az öt pont volt az,

fortyogott, ám a pár hónapig tartó fejlesztési fázis közel sem volt elegendő ahhoz, hogy az ízek kelően összeérjenek.

Leszámítva a tényt, hogy robotok vannak a középpontban, a játék története szinte egyáltalán nem kapcsolódik a filmhez, így akik még nem látták Michael Bay legújabb produkcióját, azoknak nem kell tartaniuk attól, hogy itt bármilyen slusszpoént lelőnek majd (vagy attól, hogy megcsodálhatják Rosie Huntington-Whiteley lehengerlő színészi teljesítményét). Ami azt illeti, különösebben említésre méltó sztorit sem igazán kapunk, csak egy rakás egymással küzdő Autobotot és Álcát. Azokat viszont töménytelen mennyiségben...

Jó hír, hogy az alapok – többnyire – rendben vannak: a srácok nem ismeretlen területen mozognak, ez rögtön látszik. A játékmenet alapjait a War for Cybertron-ból vették át, ami nagyon is jó ötlet volt, hiszen egy bevált formuláról van szó.

Az egyjátékos módban valamennyi híresebb Autobot (és Álca) felett megkapjuk az irányítást, a plusz izgalmat mindig az eltérő képességek, illetve fegyverek adják. Átváltozni természetesen ezúttal is bármikor lehet, ilyenkor viszont nem csupán a gyorsaságunk, hanem a fegyvereink ereje, sőt még az életerőnk is jelentősen növekszik, plusz a bal

irányítás, és egy matchbox autót is nagyobb élvezet tologatni, mint ilyenkor irányban tartani a robotunkat.

A Dark of the Moon egy hihetetlenül tömény játék. Személy szerint manapság egyre nehezebben bírom egyhuzamban a folyamatos, megállás nélküli lövöldözést – itt előfordult olyan is, amikor 15-20 perccel a gép bekapcsolása után azt mondtam, hogy most elég. Volt, amikor már szinte azt sem voltam képes nyomon követni, mégis mi történik a képernyőn. A likvidálandó célpontok mindig nagy létszámban, gyakorlatilag megállás nélkül bukkannak elő, és ez a pályák végén lévő főellenség eléréséig nem is nagyon változik (talán még ott sem).

Már éppen kezdtem besokallni az egyre monotonabbá váló kampánytól, mikor úgy döntöttem, hogy ideje vetni egy pillantást a – maximum tíz főt támogató – multiplayer



amit nyugodtabb szívvel tudtam kiosztani. A stuffnak egyébként olyan kiemelkedően nagy negatívuma nincsen (hacsak nem a már említett monotonitás, illetve a nehézkes járműirányítás) ebből kifolyólag egy vérbeli Transformers-rajogónak azért merem ajánlani a vételt, persze csak ha olcsóbb lesz a játék.

TRANSFORMERS:
DARK OF THE MOON

Kiadó: Activision
Fejlesztő: High Moon Studios
Multiplayer: nincs Online: 2-10 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Duke



SPORTS ISLAND 3D

TESZT

SPORTS ISLAND 3D

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS

Tele-Sport

Jó estét, jó szurkolást kedves nézőink, következzenek sporthíreink!

Új játékkal gyarapodott a Nintendo 3DS csapata, miután sikeresen leigazolták a Hudson Soft sztárjátékosát a Sports Island 3D-t. Remek formában van jelen pillanatban az új igazolás, s ma kerül sor első megmérettetésére, az eddig zűrés szezon produkáló csapatban. De ne is húzzuk az időt, kezdődjön a mérkőzés!

Van Nistelrooy? Nincs. A Sports Island 3D nem egy valóságon alapuló alkotás, inkább egy cuki-jópofa kis mini-játékokkal teletűzdelt fun game. Tíz különféle sportjátékot kínál számunkra: focit, kosárlabdát, teniszt, jéghekit, bowlingot, szumót, hógolyó csatát, köpöcső célbalövést, és snowmobile versenyt. Bevallom, kezdetben nem sok reményt fűztem ehhez a játékhöz. Négyfős csapatokkal kell versenyezni, s kezdéskor gondoltam kreálok én is egy csapatot. Rövid tóprengés után a Killers csapatnevet pötyögtem be, gondolván mily tökös is lesz az, majd a játék közölte, hogy ez egy illetlen név. Még pár angol nyomdafestéket nem igazán tűrő névvel bepróbálkoztam, de ugyanaz volt az eredmény. Na, de a szép magyar nyelv adta lehetőségekkel már nem bírt megbirkózni, így sikerült kellően helytelen és sértő nevet adnom csapatomnak (amit most nem írnék le, lényeg hogy egy rövid nevű géppisztoly neve is megtalálható benne). Beállítottam azt a pár dolgot, amit lehet (csapat embléma, mezzszínek, tagok nevei, azok neve és arcberendezése stb.), majd indítottam is egy laza tenisszel.

Elsőre az Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS1) című játék jutott eszembe; mondjuk ez annál azért jóval szebb, de az irányítás, és a mozgások szinte majdnem megegyeznek. Van szimpla ütés, nyelés, emelés, lecsapás, szóval tök jójt játszottam vele. Majd utána átmentem a kosárra. Itt

már három emberemet kellett kiválasztanom. Szépen lehet blokolgatni, rádobni messziről, zsákolni (ha eljutsz a palánk alá); könnyű az irányítás, de emiatt szintén tök élvezetes. Már a tenisznél lehetett gyűjtögetni ilyen kis színes bogyókat a játszma alatt, a kosárnál szintén, és a többinél is. Ezekből, ha sokat gyűjtesz, akkor elsűthetsz egy speciális mozgást, amit te állíthatsz be a csapattársítéskor, hogy mi legyen az, de akár a játszmák előtt is megteheted. Kosárnál pölö van olyan, hogy hozzávágod a labdát a saját palánkodhoz, onnan elpattan az ellenfél kosarához, majd egy csapattársad instant be is zsákolja a lasztit. A foci hasonló metodikájú, mint a kosár, bár itt elég nehéz gólt lőni. A bowling is nagyon jól sikerült, de itt már a touch pad-et kell használnod, a célbalövésnél a 3DS-t kell mozgatnod, a hokinál meg a stylus-szal irányítasz. Szóval a SI3D egész jól kihasználja a gép adottságait. A szumónál a gombnyomkodás a nyerő, a snowmobile-lal szimpla körversenyt játszatsz, a hógolyócsata pedig egy mini „capture the flag” típusú mérkőzés. A hokinak iszonyat rossz az irányítása, a snowmobile race picit unalmas, a célbalövésnél mák kell, a szumó meg rövid; de a többi nekem bejött.

A 3D hatás meglepően szép, nagyon jól ki is használják, és a hangok is rendben vannak. A sportjátékokat többféle módon is játszhatjuk, szimpla egyszeri meccset, random meccset, tournamentet (ahol egy sportágban kell megküzdenünk az összes csapattal, kieséses rendszerben) és championshipet (ahol a 30. helyről kell feltornáznunk magunkat). Bármit is játszol, bármilyen módban, a mérkőzések után fejlődik a csapatod, és skill pontokat is kioszthatsz. Plusz további emblémák, speciális mozdulatok, arcok, fokozatok stb. is nyílnak meg,



minél többet játszol. Achievement jellegű challenge-eket is belepakoltak még további extraként, és ne menjünk el amellett sem, hogy akár négyesben nyomhatod multiban, illetve online is, ami nagyban javítja a szavattosságot és a móka faktort. Szóval összességében pozitívan csalódtam a SI3D-ben, én tök jól elszórakoztam vele. Látszik, hogy elsősorban a fiatalabb korosztály a célközönség, de annak ellenére (vagy pontosan azért) nagyon is szerethető. Oké, hogy azt a tíz sportágat, hamar meg lehet unni, de multiban sokáig élvezetes maradhat. Végre egy játék 3DS-re, ami akár egy röpke metrózás alatt is jó időtöltés, de otthon hosszabb játszadozásra is alkalmas. Nálam bejövös a SI3D, ugyanúgy, mint a másik két kedvenc sportom: a sörkorszolya és a 100 női mell.



SPORTS ISLAND 3D

7

Kiadó: Konami
Fejlesztő: Hudson Soft
Multiplayer: 2-4 fő Online: 2-4 fő
Felbontás: - Hang -

JediEco

Pálcát törünk az utolsó rész felett

Érdekes, hogy változnak az idők. Anno a hideg kirázott ettől az egész Harry Potter-cikusztól (mondjuk talán nem csoda, hiszen akkoriban megismerencesedő baglyokat is úgy vitték az angol gyerekeknek, mint a cukrot, azután meg el lehet képzelni, mi lett szegény madarakkal, ha a kutyák

A program egy az egyben követi a filmes eseményeket, és bár nem a dinamika kedvéért több harc kerül a történetvezetésbe, mint a vásznon, a főszál

A VIDEOJÁTEK

gomb ugyanazon meg, mására hősünk végre nekiállt sprintelni. Az ilyen jellegű következetlenség nagyon el tudja venni a kedvem.

Na szóval, első erekye kipipálva, sárkány kipipálva, lehet a varázslóiskolába vezető úton, amelynek során Hoxfordra érkezésünk előtt még Dumbledore testvérével is összefutunk, plusz a halálfalók is folyton zaklatnak minket. Utóbbiak azok, akik nemileg megpróbálnak okosabbnak tűnni egy szimpla program-sornál, és ez felületesen ugyan, de működik is, elvégre oldalról támadnak, bekerítenek (más kérdés, hogy dilettáns módjára teszik mindezt, nagyon átlátszó taktikával), ellenben társaink (Ron, Hermione, plusz később a többiek is) meg sem próbálkoznak hasonlóval, ők csak követik a letárolt parancsokat, a többi meg nem számít. A kedvencem az volt, amikor egyikük megindult a kötelező útvonalon, amit én pont kereszteztem, amire meg az volt a reakció, hogy intelligens, virtuális barátom jó pár méteren át tolt maga előtt, rá sem hederítve potyautasára, és „eszébe sem jutott”, hogy kikerüljön. Jó, hozzáteszem, hogy ennél nagyobb és zavaróbb hibával nem is nagyon találkoztam a teljes végigjátszás során, de azért meglepődtem, mikor ez így lejátszódott, elvégre manapság már a mosógél is intelligens, akkor meg nehogy pont Hermione ne vegye észre, hogy úgy lógok rajta, mint egy karácsonyfadísz? Vagy legalább féltékeny bika módjára Ron pofozott volna le róla. Vagy valami.

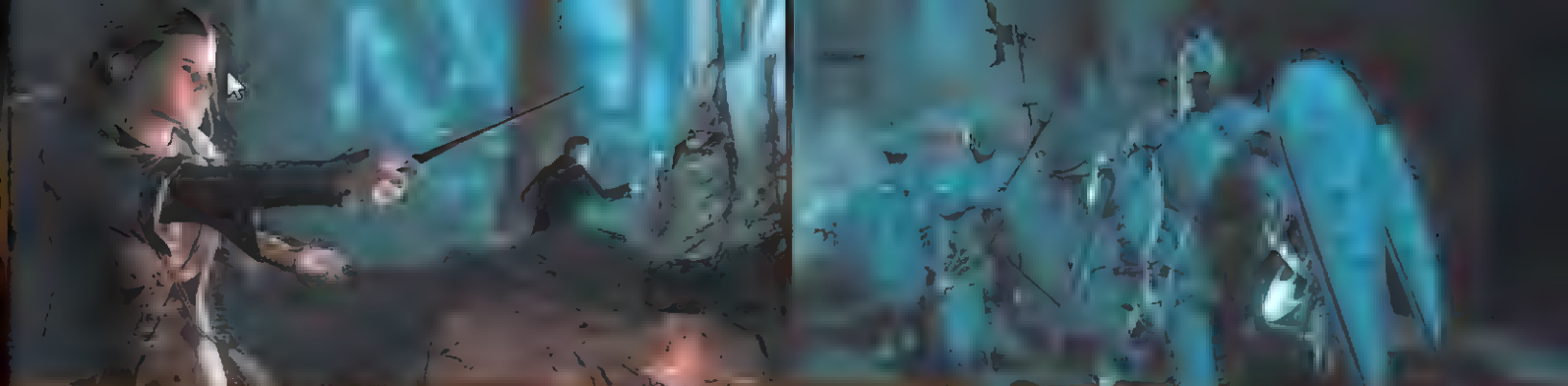
Vannak különböző varázslataink, plusz védőpajzs, és mindezeket még kombinálhatjuk is, bár a témához kapcsolódó zacsik és trófeák megszerzése után már teljesen mindegy, melyiket is használjuk, mert az esetek kilencven százalékában ugyanúgy sikerre jutunk, max a módszer lesz más. Logikára nagy szükség nem lesz, hiszen a HP legújabb része abszolút csöpályákon terel minket végig, miközben a hordákban

macskák, rágcsálók is az utcára kerülnek), de aztán nő befolyás alatt odáig fajultam, hogy egy idő után már minden részt moziban néztem meg. Hiába, mindig a nők visznek minket a roszba.

De olybá tűnik (egyelőre legalábbis), ebben az évben véget ér a mizéria, amit a moziban, és a konzolokon – meg PC-n – egyaránt a Halálos erekyék befejező fele zár le. A filmet amúgy pont két hete tekintettük meg (és természetesen nem volt olyan brutális, mint a könyv, de azért így is a leglátványosabb, legborongósabb epizódja volt a filmsorozatnak), így a legjobbkor jött a teszt is, már csak azért is, mert kíváncsi lettem az eddig amúgy kicsit más vizeken hajózkodó játéksorozat új koncepciójára, miszerint a varázslós HP-világot kerek perec

így sem változik. Ezzel már az első pályákon szembesülhetünk, miközben új játékok indítva az Abszolút úton fellelhető, jól ismert bankban találjuk magunkat, ahol az első horcrux, plusz egy sárkány vár ránk (utóbbi legalább annyira jól néz ki, mint a filmben látott változata), no meg a barlangi utazás, amely első benyomásnak éppen megfelelő. Maga a grafika kellemesen kidolgozott (a szereplők, a fontosabb elemek jól néznek ki), csak a csöpögő vízzel volt bajom, és azzal a más jellegű problémával, hogy a turalat alatt – kilindulva abból, hogy ez egy GoW-klón – elkezdtem próbálgatni a gombokat, és lehetőségeket, mikor is a futást kezdeményező akciót nem igazán vette figyelembe a program, ellenben mikor oda került a sor a betanítás során, ugyanazon





támadó ellenfeleken, és a pályák végén megjelenő főellenfeleken kívül nem sok minden vár ránk. Elvégre az egyébként ezúttal is meglehetősen jól működő harcrendszert pár pillanat alatt megszokjuk (főleg, ha nem vagyunk már GoW-szűzek), és innentől fogva csak és kizárólag a Harry Potter-hangulat, és a szériára jellemző világ az, ami a játék mellett tart minket. A licencelt zenék jól teljesítenek, és adják az adrenalint a monumentálisabb csaták alá, a sötétebb képi világ a videojátékos adaptációban is ugyanúgy működőképes, mint a mozgókép esetében, unatkozni meg nem sokszor fogunk a folyamatos akció miatt – nálam leginkább csak a pókos, csatornás, barlangos rész verte ki a biztosítékot, amelynek nem csak köze nincs a filmhez, de valami iszonyat primitív és ismétlődő is. Persze, valamilyen szinten maga a teljes játék is repetitív a leírtaknak megfelelően, de a helyszínek változtatásával, és ilyen-olyan kis adalékokkal csak meg lehet akadályozni, hogy a viszonylagos újratapasztalás egyben unalomnak is táptalajt adjon.

Helyszínek terén amúgy tényleg mindenhol járhatunk, ahol a film megtekintése közben is megfordultunk, így jön a Roxfort ostromával egybekötött hidrobombantás is, meg a Dracóék indította tűzvész (ami a moziban egyébként iszonyatosan jól nézett ki), ráadásul akármit is gondolunk a szemüveges varázslófiúról, és a kalandjairól, az azért elég konkrét élmény, ahogy a Roxfort lángoló romjai között megindulunk a hegyi lépcsőn a kődös vízpart felé. Ahogy a szívfájdítóan szomorkás erdei séta is, vagy az, amikor még a romok között az aktuális hullám utolsó falálfalójára küldött varázslattal együtt minden belásul, és ellenfelünk ilyen formában tér végső nyugalomra.

A Deathly Hallows második részének játékeideje olyan öt-hat óra körül van, legalábbis közepes fokozaton, bár összességében max egy-egy óra eltérés lehet a nehézségi



szintek között, mivel a sebzés/gyógyulás párosán kívül nem sok változás van ezekben – kivétel a célzásbeli ráségitést, ami mondjuk piszkosul zavaró. Nem melléleg szerény véleményem szerint ezzel nincs is probléma, elvégre inkább legyen nagyjából mozgalmasság, amde „rövid” (NES-re, SNES-re emlékeztek még, mennyi volt egy játék? Most játszottam ki újra pár régi klasszikust, és azt kell mondjam, hogy halálórák, nézelődéssel másfél óra, míg gyors végigrohanással fél óra a legtöbb) egy program, mintsem tíz óra feletti, ám ezzel együtt is rendkívül unalmas, minek következtében az ember már a felénél elnyomná az egészet a fenébe, csak történni már végre valami izgalmas. Pluszban vannak Challenge-feladatok, amelyeket időre kell teljesíteni, ráadásul pedig lehet gyűjteni a karaktereket jelentő kis háromszögeket, meg a gömb jelezte zenéket, amiket aztán az extrák között lehet meghallgatni és megnézni. Online játékmód nincs, de megmondom őszintén, nem is nagyon szükségeltetik egy

ilyen jellegű játékhoz, hiszen nem lenne annyira izgalmas, ha a sorozat főbb szereplői (a két oldalon mondjuk öt-öt résztvevővel) órákon át kergetnék egymást a varázspálcákkal – és akkor most gondoljon mindenki arra, amire akar. Hiába is szeretnék volna a fejlesztők, a fedezékbe bujkálós harcrendszer használatának ellenére ez még nem egy Gears of War.

A Deathly Hallows Part 2 nem rossz játék, nekem vígan eltelt vele egy estémm, de semmivel sem több ennél, így az átlagból nem is igazán emelkedik ki. Technikailag nagyjából rendben van, elvégre pofás, jól irányítható; plusz még hangulata is van az alapot adó filmnek köszönhetően, de egyébként semmi igazi újdonságot nem hoz, és a licencsajátosságain (meg a GoW-os mechanikán) kívül nem is tud mit felmutatni. Tipikus, nyári uborkaszazonra való könnyű 1000G, és Platinum trófea, ami kicsit kikapcsolja az embert. Meg persze családoknak ideális még, hogy a moziból nagy lelkesen kilépő gyerek, vagy esetleg a játékos kedvű anyuci pár óráig csendben elfoglalja magát.

Multiplatform-cím mivolta ellenére kivételesen különbséget teherünk a különböző verziók között, hiszen míg a 360-as változat esetében a Kinect-támogatást végül törölték, addig a PS3-as korongot birtoklók vígan hadonászhatnak a „fagyival”, ezzel a frászt hozva a közelben tartózkodó családtagokra, vagy a szélrózsa minden irányába menekülő házi kedvencekre.



HARRY POTTER ÉS A HALÁL EREKLYÉI II. RÉSZ

5

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Warner Bros. Games**
Multiplayer: **nincs** Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Bójtös Gábor

Epilógus

Most kezdek bele ötödjére. Akárhányszor kezdtem bele, valamiért nem akart kialakulni semmi. Hosszú backspace nyomkodás, agyalás, kimegyek egy cigire, visszajövök, írok pár sort, majd kitörölöm. Nem megy. Mondhatnám közhelesen, hogy kiégtem, pedig dehogy. Fáradt lennék, leterhelt? Talán. Vagy kifogytam volna a témákból? Nem. Csak azok a gondolatok, melyek mostanában foglalkoztatnak, nem ide valók, vagy nem fárasztanék velük inkább senkit. Eljött volna az a pillanat, mikor már nem böki a csőrömet semmi? Frászt! Egyszerűen úgy érzem ideje másnak továbbvinni ezt a két oldalt (már ha akarja valaki). Kell a frissesség, az új titánok okozta meglepetések, úgy érzem, én már csak ismételni, copy-zni tudnám magam, azt meg minek. Szóval ez lesz az utolsó Kibeszélőm. Innentől megmaradok a tesztelésnél. A magvas gondolatokat meg majd belecsempészem azokba...

Egyik szemem sír, míg a másik örül. Sír, hisz több mint egy évig bombázhattalak benneteket olykor agyamentebbnél-agyamentebb impulzusokkal, és kaptam értük hideget-meleget, de többségében inkább pozitív visszajelzéseket. S ezeket máig köszönöm szépen mindenkitől! Másrészt örülök is, hogy nem lesz többé. Kevesebb megfelelés, több idő a játékokra, (asszonyra) stb. Nincs annál frusztrálóbb érzés, mikor tudod, hogy kellene valami okosságot írnod 8000 karakterben, de nincs semmi ötleted, hogy mit. Vagyis van néhány, de azok többsége nem való a lap hasábjaira. Vagy vulgaritásuk, vagy tartalmuk miatt, vagy mert lerágott csont, vagy mert a médiatörvény is oly karaj. Egyébként poén, hogy amikor ezeket a sorokat írom, Baly (sem más) még nem is tudja, hogy mivel „örvendeztetem” meg e hónapban. Ne haragudj cimbi, de szerintem itt kell most egyet váltani. Van még ember a magazinnál, aki havi szinten nagyon jól tudna kibeszélni, de ha nem akarja senki, akkor meg kitöltjük valami mással. Mondjuk bevezetjük a Havi Raj rovatot, Krisszel!



Ja tényleg, még nem is jelöltem meg, miről is akarok utoljára írni nektek. Most így utoljára, szeretném összegezni az eddigi írományaim, csúnyamódon kifejezve, lényegi elemét. Elég sok mindenről írogattam, olykor meglehetősen távolálló témákkal jelentkeztem, de mindegyikben volt egy rész, ami közös volt. Mégpedig az, hogy a kritikai gondolkodásmód mindennél többet ér. Legyen szó a közösségi oldalak okozta veszélyekről, a

trollkodásról, a média által sugárzott üzenetek befogadásáról stb.; nem szabad semmit sem rögtön készpénznek venni. Bármilyen történik, mindig fel kell tenni azt a kérdést magunknak, hogy: Ez most tényleg így van? Vagy például azokat a kérdéseket is néha célszerű felténnünk, hogy pl: Mindenki más a hibás, vagy lehet, hogy nálam van a hiba? Lehet ezt másképp is csinálni? Biztos az a jó, amit az a hülye mond? És még sorolhatnám...

Szóval egyáltalán nem árt, s nagyon nem is fáj, ha olykor elgondolkodunk azokon a dolgokon, melyek velünk történnek. Vagy azokon, amit mások tesznek. Sajnos azt kellett az utóbbi időben megfigyelnem, hogy az emberek, és köztük nagyon sok fiatal egyszerűen lusta gondolkodni. Zombi módjára kullogunk nagy tömegek mögött, s kevés egyed van, aki fel mer kiáltani, hogy WTF! Semmit nem szabad azonnal, kétségek nélkül elfogadni. Mert mi van, ha egy jobb megoldásra jutunk, vagy némi agymunkával megelőzhetjük, hogy magunkból totális barmot csináljunk. Valószínűleg veletek is előfordult, hogy

egyszer olyat mondtatok, amit utána rögtön meg is bántatok. Csak elkapott a hev, vagy szimplán egyszerűbb volt valakinek a böszmeségét követni, és aszerint cselekedni, s már kész is volt a baj. Mert ha a kinyilatkoztatás előtt átgondolta volna az ember az egész situációt, egész más reakció kerekedett volna ki az egészből. Bármilyen inger is ér minket, legyen szó egy műsorról a TV-ben, vagy egy újságcikkről, de ha még puritánabb példát akarok mondani akkor, pölös egy ismerősöd véleményéről

a Facebookon; mindig gondolkodj el rajta, hogy ez most igaz-e, egyetértesz-e vele, s ha nem, akkor miért nem. Tudjuk megindokolni döntéseinket, véleményeinket. Nincs annál pancserebb válasz, hogy „Mittomén, csak nem, 'oszt kész!”

Az ember leginkább amiatt emelkedik ki az állatvilágból, hogy képes az önálló gondolkodásra. És ezt nem kellene hagyni elveszni. Minden okkal történik, s balgaság olykor erről efeledkezni, és nem belegondolni a kauzalitás eredetébe. És mivel minden ok-okozati összefüggésben áll, így a te cselekedeteidnek is megvannak a következményei. Emiatt nem engedheti meg senki azt a luxust, hogy csak úgy beletörődjön mindenbe. De úgy is mondhatnám, hogy a nemtörődöm ember egyúttal igénytelen is. Saját magát köpi szembe, ha úgy tetszik. Igenis legyünk annyira igényesek magunkkal szemben, hogy belegondolunk a világ történéseibe, s nem elégszünk meg az azonnali válasszal, hanem azt minden oldalról megvizsgálva jutunk el a végkövetkeztetésig.

Sokan azt hiszik, mindent tudnak, és azt is jól. Ez pedig nem így van. Bárkinek is nézzük a tudását, az soha sem lehet teljes, inkább csak annyit mondhatunk, hogy relatív. Mindenkinek kell és van is mit tanulnia, soha nem elégedhetünk meg azzal a tudásalappal, amivel épp rendelkezünk. Hisz a tanulás egy egész életen át tartó folyamat. Emiatt nyugodtan hessegessük el azokat a téveszméket, hogy mi már tökéletesek vagyunk, vagy, hogy már eleget tudunk mindenről. Soha nem tudhatjuk, hogy egy adott információ épp mikor jöhet kapóra nekünk. Ehhez kell némi egészséges információéhség, de ez olyan szükséglet, melyet ha kielégítünk, az többszörösen térül meg. Igenis vegyük észre, hogy nem csak a mi mikrokörnyezetünkben áll a világ, s nem csak a mi kis zárt világunk létezik! Még felsorolni is nehéz lenne, mennyi minden van, ami befolyásoló hatással van ránk, csak szét kell nézni. Tessék nyitott szemmel járni; ez is hozzátartozik ahhoz az ön-igényességhez, amit már az imént említettem.

Természetesen én sem vagyok tévedhetetlen. Soha nem állítottam, hogy amiket írtam (vagy írok épp) azok szentírások. Nagyon is sok mindenben megcáfolhatóak. Viszont nem is az volt a céljuk, hogy most megmondjam a tutit, a tévedhetetlent. Inkább csak lehetőségeket szerettem volna vázolni, olyan jelenségeket melyek képesek arra, hogy elgondolkodtassák az embert/olvasót. Vagy csak azt kieszközölni, hogy beszédtem generálhassak, mivel az emberi elme kommunikáció, eszmecsere által szárnyalhat leginkább. Ha ezt sikerült elérnem, akkor

már megérte. Persze nem lehet mindig komoran csak elmélkedni, poénkodni is kell sokat. De azt hiszem abban sem volt hiány ezeken a kétoldalas írományokon. Szerettem mikor egy-egy téma beindította valamelyikőtök fantáziáját, és megosztotta a véleményét, meglátásait, gondolatait az adott témáról. Nem kellett, hogy egyezzen az enyémmel, de máris volt haszna az egészsnek, mivel előrébb haladt a téma az értelmes gondolatok áramlásától, s lehet megtudtam egy olyan dolgot, amire addig nem is gondoltam. És ez az egyik olyan jelenség, mely teljesebbé teszi mind az embert, de mind az egész civilizációnkat. Szóval ne féljete a dolgok mögé nézni, elmerengeni a valóságon, kérdésekkel bombázni magatokat, vagy más. Ne elégedjete meg a felszín kapargatásával, ha kell, vesséte mélyen bele magatokat. Azzal is csak többek leszete, nem pedig a zombi népség egy egyede. De egyet ne feledjete, a kritikai gondolkodás, a racionalitás mindenek előtt, s minden okkal történik. Ja, és hogy még egy kliséte elpuffogtassak, csak hogy nevemhez stilszerű legyete: „Tedd, vagy ne tedd, de ne próbáld!”

Ezzel az utolsó bölcselkedéssel zárom csörbökő rovatomat, s remélem volt ennek valami haszna. Ha már egyszer sikerült valami újat, valami érdekeset szolgáltatnom számodra, már akkor megérte. Mióta újságíróként és pedagógia szakosként végeztem, mindig is egyfajta titkos küldetésnek tekintetem az új ismeretek terjesztését szórakoztató formában. Ha olykor elgondolkodtatnom is sikerült, akkor az nem is maga a paradicsom, hanem már ketchup. És ha röhögnöd is sikerült pár poénomon, akkor már nem is kívánhatnék többet. Továbbiakban találkozzunk a videojáték-teszteknél. Köszönöm az itteni figyelmet! Az Erő legyen Veletek!!!



JediEco

Elátkozott játék, a videojátékos ipar arnyaival

Hol kezdődött ez a videojáték-mizéria, mik voltak a kiinduló pontok – emlékszik még valaki? Milyen érzés volt, mikor először ültünk le a kisebb teljesítményű, de már tévén köthető gépeink elé, és felvillant egy cégjelzés, vagy egy intro?

aktuálisabbak legyünk (bár sajna nem eléggé azok, elvégre a Shadows még június végén jelent meg, amikor is már nem férhetett be a 13. számunkba), a Shadows of the Damned a leirtakra utal. Elvégre mit is kapunk a SotD esetében? Kicsit előreszaladva azt mondom, mindent, amit egy videojátéktól elvárunk.

játszani. Garcia „fuckin’” Hotspur megköveteli a fegyelmet, és még inkább a figyelmet. De ki is ez a fazon? Hotspur egy démonvadász, méghozzá nem is akármilyen, hanem a legmacsőbb mindégylek, sőt úgy általában a videojátékos hősök közül. Lazább mint Dante, tökösebb mint Duke, és szokimondóbb mint bármelyik bankrabló, vagy bűnöző, akik ellen életünkben bármikor is megküzdöttünk a virtuális csatamezőkön. Egyetlen egy gyenge pontja van, méghozzá a szívét maximálisan kitöltő Paula, akiről azonban a minden démonok atyja, Fleming is tudja, mennyire fontos emberünknek, így jól el is rabolja, majd újra és újra megkínózza és megöli a lányt – de lehetőleg úgy, hogy mindezt Gf’H is lássa, már persze a lehető legnagyobb szenvedés érdekében. Nem csoda tehát, hogy Garcia ennek köszönhetően bepípu egy kissé, majd megindul a pokolba, hogy szétrúgja az összes démoni segget, és hogy kicsit eljátszadozzon Fleming emeletes koponyájával, amiért az ilyen csúnyán elbánt asszonyával.

Onnantól fogva pedig, hogy hősünk leereszkedik az alvilágba, a finomságokra kiéhezett videojátékos pillanatok alatt elragadja az a tapasztalás, ami a borzalmakkal és sötétséggel teli bugyrokban várja. Amennyiben durvának találtad a Dante’s Inferno, a Dead Space, a F.3.A.R. egyes részeit,

A kérdést még formálhatnám, terelhetném a lényegre ide-oda, de inkább csak annyit változtatok az érdemi részen, hogy nem magunk (játékosok) felé irányítom azt, hanem a kiadóknak, és leginkább a fejlesztőknek. Már csak azért is, mert kicsit olybá tűnik, hogy a játékok készítői (nagy többségükben) a fene nagy fejlődésben elfelejtették az alapokat, ezért is lehet az, hogy átlagban két-három hónap alatt érkezik egy-két érdekesebb, innovatívabb cím, míg az európai és amerikai fejlesztések kilencven százaléka a létező öt-hat sémára épül, a japán szoftvergyártók meg vagy húsz éve ugyanazon virtuális hőseket futtatják, vagy pedig azon siránkoznak, hogy nem mennek a játékaik, ezért az amerikai és európai kliséket kell lemásolniuk. És itt van a kutyus elásva, elvégre ezzel aztán tényleg megszüntetjük az „egyedit”, az „egyéni”, és még az is beáll az átlagosabb sorba, aki amúgy más szemlélettel, más stílussal rendelkezik.

Félre ne értsetek, szeretem én az említett nácik programjait, elvégre hasonló alapjaik ellenére is rendkívül minőségire sikeredik a többségük, ellenben gyarló emberi mivoltom miatt szeretem a változatosságot is.

Itt van ez a Grasshopper Manufacture, meg az azt működtető Suda51/Mikami páros, akik a Killer7, No More Heroes esetében már bizonyították rátermettségüket, ami sajátos nézeteik támogatottságában csodákra képes. Legalábbis az említett címek, és hogy kicsit

Mindent, ami miatt megszerettük ezt a műfajt. De! És nagy betűkkel gondolkodjunk, meg hatalmas felkiáltójelekkel. Szóval, DE!! Csak és kizárólag akkor kapjuk meg mindezeket, ha felnőtt mivoltunk ellenére (elnézést, igen, úgy érzem, ez a játék leginkább a 21+ korosztálynak lett megalkotva, ami természetesen nem zárja ki, hogy ezen életkor alatt bárki is élvezze) képesek vagyunk kicsit visszarepülni az időben, hogy ugyanazzal a hozzáállással, előítéletektől és a rohanó világ okozta idegsohoktól mentesen ülünk le vele

a SotD esetében csak pislogsz majd, mert tesztünk alanya annak ellenére, hogy inkább egy poénos akciójáték, mintsem horror darab (legalábbis ijesztgetés terén biztosan nem az – ellenben az elidegenítéshez, za-



varkeltéshez így is megfelelő a hozzáállása), közel sem családbarát grafikus elemeiről híres. Miközben megindulunk a Shadows kihalt utcáin, testrészek, torzók, vértől vöröslő ösvények, szervesnek tűnő épületdíszítő elemek borzollják kedélyeinket, mialatt démonok, világháborús gázmaszkot magukra húzó meggyötört lelkek pályáznak fejünkre. Nem egy sétálagopp az, amire vállalkozunk a végigjátszás során, készüljete fel.

Megjelenik az árnyék, avagy a sötétség is, ami mindent belep, ami elrabolja az életünket, és ami nagyszámban rejti, és sebezhetetlenséggel vértézi ellenségeinket – ezt az energiát általában a szétszórásért felelős hatalmas kezek elpusztításával, vagy a falakon elhelyezett, bután kérődző kecskefejek kilövésével fékezhetjük meg, tüntethetjük el. Akár csak rövid ideig is. Mert-hogy fegyverkészletünk nem merül ki mindösszesen átlag löfegyverekben, pluszban fénypisztolyunkat is alkalmazhatjuk, ami... hoppá, az egyik legizgalmasabb dolgot még nem is említettem. Szóval, a rombolásért és gyilkolásért felelős arzenálunk mind-mind a Johnson nevű formához köthető, aki egy démon... fegyver. Vagy démon... motor. Vagy démon... fátyla. Valami ilyesmi. A lényeg, hogy egy lángoló koponyából áll, amúgy meg alakváltó, ellenben mégsem Transformer. Ja, és sokat beszél, plusz ha felizgul, megnő a fegyvercsőve. Szerintem ezek után már nem sokat kell bizonygatnom a program készítőinek hozzáállásával kapcsolatban. Garcia amúgy fejlesztheti a fegyvereit, így a kezdeti pisztoly mellett előkerül egy shotgun, majd egy golyószóró jellegű Johnson is, amik mind erősebbé, pusztítóbbá, gyorsabban tölthetővé válnak, amennyiben a végigjátszás alatt összeszedett vörös drágakövekkel kicsit felturbózzuk a tulajdonságaikat. A „fénypisztoly” meg lassítja, sebezhetővé teszi ellenfeleinket, és mint azt már említettem, megvilágítja a sötétséggel borított területeket is.

Durva és horrorisztikus elemek, sok akció, beszélő és átalakuló démonfegyver, fejlesztések. Mi kellhet még? Volt olyan, akinek az volt a baja, hogy elég lassú a játékmenet, míg valamelyik fórumon azt írta valaki, hogy bugok miatt nem tudott áthaladni egy-egy pályarészen. Nos, az utóbbihoz még csak hasonlóval sem találkoztam, míg az előbbi

létező dolog; mivel a Shadows egy igazi old school játék. Mint említettem, pont olyan, amilyenről tizenöt-húsz éve hatalmas örömmel játszottunk volna, ha kicsit érettebbek vagyunk – persze mindehhez mostani, modern külső dukál, amely alatt a népszerű Unreal motor duruzsol, ezúttal ráadásul elég pofás külsőt villantva.

Mi az, ami mégis hiányzik? Nos, csak pár apróság. A New Game+, illetve a végigjátszást követően megnyitható pályaválasztó menü kényelmi szempontokból lenne fontos és érdekes, míg az acsitrófea vadászoknak fájó pont, hogy hiába pörgetjük ki a sztorit a legnehezebb fokozaton, ha az adott jutalmakért minden egyes nehézségi szinttel meg kell küzdenünk. Plusz



ott az a kihagyott ziccer, ami előtt már-már abszolút érthetetlenül állók: Garcia hiába pattan már az első tíz percben egy gyönyörű motorra, és repeszt azzal a kezdő menü alatt, ha a tényleges játékban egyszer sem lesz lehetőségünk hasonló megmozdulásra. Hát hogy az istenbe lehetett a kezdés után a motorozást kihagyni? És igen, a nyár, és talán a teljes év egyik legjobb játékának ezek a legfontosabb hibái.

Garcia és Johnson párbeszédeiről a padlón lehet fetrengeni (az egyik legemlékeztetesebb megjegyzés talán mindenki számára az ajtónyitós, lovas szöveg), de hőseink úgy egyébként könnyen belelopják magukat a szívünkbe. Nem egy irtózatossan nagy jelenet szemtanúi lehetünk – ilyen például a Gonosz halott (nem hivatalosan Az erdő szelleme) című klasszikus horrorfilmre való kikacsintás is –, miközben főbb ellenfeleink is mind igazi karakterek, akiknek múltjáról is elég sokat megtudhatunk, miközben hatalmas könyvoldalakon mesészerűen elevenedik meg sztorijuk. Ott van például a szájharmonikás George, aki hatalmas fazon, ám egy kis poént még az ő figurájába is sikerült belecsem-

pészni, legalábbis nekem mindig a Sötét nagyurak video jut az eszembe. Aki nem ismerné, az üsse be a Youtube keresőjébe a *darth vader feels blue* szóösszetételt. Egész egyszerűen nem tudok komolyabban belekötni a játékba, annyira profin, precízen van összerakva (a készítőket ismerve ez nem meglepő) – végig feszes tempóval halad az akció, egyszerű, de letisztult a pályatervezés, remekül sikerültek a zenék és hanghatások (Akira Yamaoka felel értük), minden adja magát, kezdve a logikai feladatokról, egészen a főellenfél-harcokig, amelyek kifejezetten üdítőek. A boss-ok ugyanis mind megjelenésükben, mind eszköztárukban túlmutatnak az átlagon, ott van példának a már említett, saját szívét, beleit marcangoló George, akinek lova a főterre pottyantva eresztí szabadjára a sötétséget. De pályák terén is elengedték magukat a fejlesztők, hiszen az új Alice mellett a Shadows is rendelkezik retro jellegű szintekkel, ráadásként pedig ott van az XXX-negyed megjelenése is, ahol aztán elkerekedhet a szemünk a meglepetéstől, és ahol Johnson is átalakul egy kicsit. Bár erről már tettem említést.

A SotD tehát egy kifejezetten ötletes, poénos, durva, akciódús,

látványos, hangulatos játék, amely igazából a marketing hiányának köszönheti bukását (amilyen jól szerepelt a kritikusoknál, akkorát hasalt a pénztáráknál), ám így is kötelező darab mindenkinek, aki értékeli a klasszikus videojátékokat, és úgy gondolja, hogy a gyerekként megszeretett programok visszaidézése nem muszájszerűen csak Máriaóval, meg Sonic-kal lehetséges.

Aki pedig hozzám hasonlóan éhezik a Shadows-jellegű, igényes japán termékekre, már most örülhet, elvégre a Grasshopper már be is jelentette következő játékát (Lollipop Chainsaw), amelyben egy iskolás lány fogja láncfűrészével irtani a suliját (San Romero High School – George Romero zombifilmes mester tiszteletére) előzőlő zombikat. Várjuk szeretettel.

SHADOWS OF THE DAMNED

9

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Grasshopper Manufacture**
Multiplayer: **nincs** Online: **nincs**
Feltöltés: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

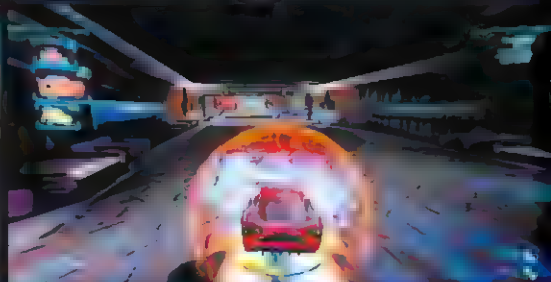
Bójtös Gábor

Száguldj az élmezőnyben!



Létezik a Pixar, illetve ott van minden más: ha fel kéne osztanom a filmipart, nagyjából így tenném. Imádom őket, mióta az eszemet tudom: náluk mindig felüti a fejét valamilyen új ötlet, de a már meglévő elemeket is ügyesen társítják azokhoz. Ahogy teltek az évek rájöttem, hogy filmekhez – legyen az egy rövidke, vagy egész estés alkotás – nem szükséges gyereknek

rognunk a mögöttünk lévőkébe, vagy esetleg felhasználjuk ellenük a pályán összegyűjtött power upokat (az ötlet már csak azért is zseniális, mert így az első helyen sem kényszerülünk rá, hogy sokáig tartogassuk a fegyverünket). Az autókkal a levegőben szaltózhatunk, pöröghetünk, oldalra ugrálva gyorsan kikerülhetjük az akadályokat, vagy akár a két oldalsó kerékre állva



lenni, inkább azok tesznek gyerekké minket: Toy Story, Szörny Rt., Egy bogár élete... mindegyiket számtalanszor megnéztem, és emellett, hogy egy rakás kellemes emléket idéznek fel bennem, még mindig ugyanannyira élvezem őket, mint tíz évvel ezelőtt. A Verdaák az előbb említett filmekhez képest ugyebár jóval később, 2006-ban került a mozikba, így nosztalgikus hangulatba aligha tudna repíteni, ugyanakkor hasonlóképpen élvezettel néztem végig, hiszen ebben is fellelhetőek voltak a tipikusan „pixaros” jellemvonások. A második rész megtékté- séig még nem jutottam el, a játékadaptáció leteszteléséig viszont igen – régen lepődtem meg ennyire, és a pontszámra nézve már gondolom sejtet, hogy nem negatív irányba.

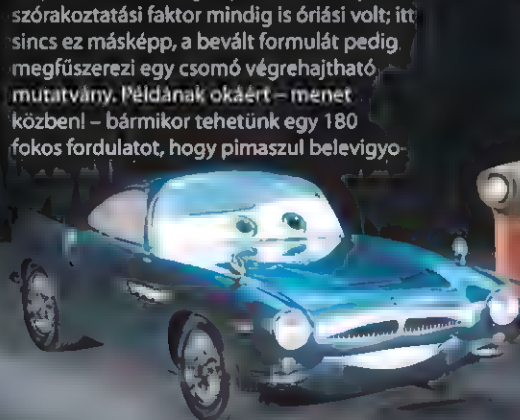
Elég pár kört lefutni ahhoz, hogy lásd, nem egy sebtében összehajigált kódhalmaz került a lemezre. A Verdaák 2 tulajdonképpen egy Mario Kart klón, miközben persze megtartja tipikusan „verdaák” sajátosságait. Ebből kifolyólag a hagyományos, úgymond „nyers” versenyeket leszámítva leginkább az ellenfelek változatos megszívására helyeződik a fő hangsúly. Az ebben rejlő szórakoztatási faktor mindig is óriási volt; itt sincs ez másképp, a bevált formulát pedig megfűszerezi egy csomó végrehajtható mutatvány. Példának okáért – menet közben – bármikor tehetünk egy 180 fokos fordulatot, hogy pimaszul belevigyo-

manőverezhetünk (stb.). Ezek a trükkök – azon kívül, hogy többedmagunkkal versenyezve menőzhetünk velük – többnyire azt a célt szolgálják, hogy feltöltsék a nitronkat, melyet szép fokozatosan, illetve (amennyiben a csíkot maximumra töltöttük) egyben is felhasználhatunk, jóval nagyobb gyorsaságot elérve ezzel.

A Verdaák 2 nem csupán baromi élvezetes, hanem emellett még jól is néz ki. Ezt elsősorban nem a poligonszámra, hanem sokkal inkább a stílusra kell érteni, mely fantasztikusan visszaadja a film képi világát. Ez az autókra, effektekre, valamint a helyszínekre egyaránt igaz.



Elégge meglepett – igaz, ez most valóban negatív értelemben – hogy online multiplayer nem kapott helyet a korongon, csupán osztott képernyőn van lehetőségünk emberi játékosokkal versenyezni. A dolog azért is bosszantó, mert a stuff onnantól válik igazán élvezetessé, amikor többen nyomkodják a kontrollert. Bár egyedül is sokáig szórakoztató tud lenni, nem vethető össze azzal, amikor egymást folyton kilöve versengenek a playerek az első hely megszerzéséért – ha így vesszük, a Verdaák 2 bulijátéknak is ideális. Nem győzöm hangsúlyozni, milyen kellemes meglepetés volt ez a program. A Verdaák 2 játékváltozata sikeresen beillik a jól sikerült adaptációk nem túl nagy létszámú sorába, mely a számos elérhető járműnek, pályának, illetve játékmódnak köszönhetően nem fog egyhamar polcra kerülni, ha vásárlásra adod a fejed.



VERDÁK 2

8

Kiadó: Disney Interactive Studios
Fejlesztő: Avalanche Software
Multiplayer: 2-4 fő Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Duke

CAPTAIN AMERICA

SUPER SOLDIER

AMERIKAPITÁNY, A SZUPERAMCSI SZUPERKATONA

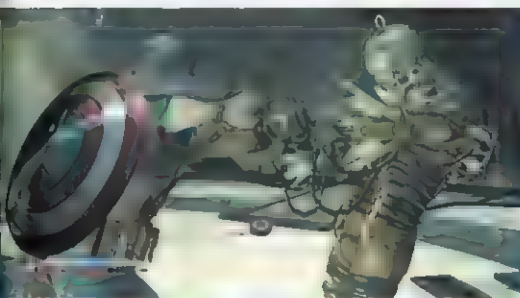
Ezen a nyáron Hollywood a szokásosabbnál is nagyobb üzemben ontja magából a gagyi filmeket, többek között a Captain America legújabb feldolgozása is most került a mozikba, amiből menetrendszerűen érkezett a játékadaptáció is. Természetesen, mint minden szuperhősös filmnek, ennek is képregény volt az alapja, ami először 1940-ben jelent meg, a Marvel univerzum részeként. A történet is a II. Világháborúban játszódik. Steve Rogers egy fiatalember (a nemzet színésze, Chris Evans játssza a filmben, s adja a hangját a játékban), aki szolgálatra jelentkezik, hogy harcoljon az Amerikai Egyesült Államok hadseregében a tengelyhatalmak ellen. Azonban olyan satnya a teste, mint Paudits Bélának, ezért szolgálatra alkalmatlannak találták, viszont részt vett egy titkos katonai kísérletben, amelynek során izomzata, reflexei és állóképessége az emberi szervezet természetes lehetőségein és terhelhetőségén belül a tökéletességig fejlődött. Közel olyan izmos és erős lett, mint Schwarzenegger fénykorában. Kapott egy csodás kék cicanadrágot, testhezálló dresszel, amerikai szíruppal csöpögösen átítatva. Egyetlen fegyvere pedig egy pajzs, amire úgy vigyáz, mint a saját potenciájára. Így született meg Amerika Kapitány, az igazi szuperkatona. A programban is a második világháború alatt kell küzdenünk a náci ellenfelekkel. Kezdetben egyszerű katonának támadnak ránk, akik olyan kevesek „Amerikapitánynak”, mint a szülői értekezlet az árvaházban. Sokféle küzdőmódszerrel árt ő az embertársainak, könnyűszerrel leüti a fritzeket, mint

a taxiórát. Pörgő-forgó rúgásától Chuck Norris is elpirulna, ami persze nem látszana a szakállától. Legendás ütéseitől Mike Tyson is pityeregve futna anyuci szoknyája alá. Ha lövöldöznek rá, akkor pajzsával olyan csodásan visszapatintja a lövéseket, mint egykor Andre Agassi a tenispályán, ugyanakkor pajzsát frizbi módjára is tudja dobálni az orcátlan náci gazemberekre, mint a gép. Látja ezt a kapitány nemeze is, a randa, vörös arcú Red Skull, aki megbízta legjobb tudását, Zola professzort, hogy már-már természetfeletti erővel rendelkező katonákat fejlesszen ki, hogy megállítsa az amcsi hazafit. Ámbátor Amerikapitány sem rest, hiszen a játék folyamán folyamatosan fejlődik, s új közelharcí módszereket tanul ki, a kontratámadásoktól kezdve a csúnya bácsik lefegyverzéséig. Ha változatosan irtjuk a népet, akkor az energiaszint alatt töltődik egy olyan stíluscsik, amit felhasználva az idő lelassul, s Neo módjára verhetjük péppé a náci buksiját.

Azonban a szuperkatona nem csak bunyózik óraszám, hanem kismillió dokumentumot gyűjt az ellenfelektől, amik annyira titkosak, hogy a földön szétszórva, az asztalon heverve, vagy éppen a retjón tartják azokat. Annyira sok ilyen szétszórta papír, filmtekercs, tervrajz, kerámiaotjás, régiség, kakasszobor, anyám kinja szedhető fel, hogy tesztalanyunkat akár „máskálós-gyűjtőgötes” játéknak is nevezhetnénk. De tényleg, egy átlagos szobában 4-5 ilyen dokumentum is hever. Valamint tele van a placc robbanó hordókkal, amiket a pajzsunkkal jó

piromániás módjára önfeledten robbanthattunk szét, hiszen gazdagon jutalmaz érte a program. Vannak ugrálós részek is, amik a játék legbénább momentumai. A kapitány Perzsia hercegéhez hasonlóan lengedezik a póznákon, de mi csak egy gombot nyomogattunk, miközben hősünk mindenféle pattog, mint kecskeürülék a deszkán, a létrákon viszont olyan lassan mászik, mint a reumás lajhár. Vannak köddel védett ajtók, amelyeknek feltörése olyan egyszerű, mint egy fakocka.

A helyszínek autentikusak, azonban a grafika nem túl acélos. A 18 fejezet alatt a kezdetben még lineárisan haladunk előre az árkokban, folyosókon, de később egy hatalmas kastély-komplexumba érünk, ahol már szabadabban garázdálkodhatunk. Az aláfestő zene szerintem az egyik legjobb eleme a játéknak. A történet viszonylag jónak mondható, s vannak szórakoztató főellenfelek, mint például a rendkívül stílusosan harcoló Madama Hydra, vagy a kizárólag németül beszélő hatalmas robot, Iron Cross. Miután végigvittük a játékot, ott van még a Challenge mód, ahol medálokért cserébe kell időre teljesíteni különböző feladatokat. Sajnos semmiféle lokális, vagy internetes többjátékos mókára nincs lehetőségünk. Az Amerika Kapitányhoz bevallom, eleinte elég előítéletesen álltam neki, mert nem túl szimpatikus számomra a főhős, de ahhoz képest nem lett olyan rossz a játék. Viszonylag változatos, jó a története, élvezetes a harcrendszer. Ha jobb lenne a grafika, és lenne benne multiplayer, akkor több pontot is érdemelhetett volna. A rajongóknak azért majdnem kötelező.



CAPTAIN AMERICA:
SUPER SOLDIER

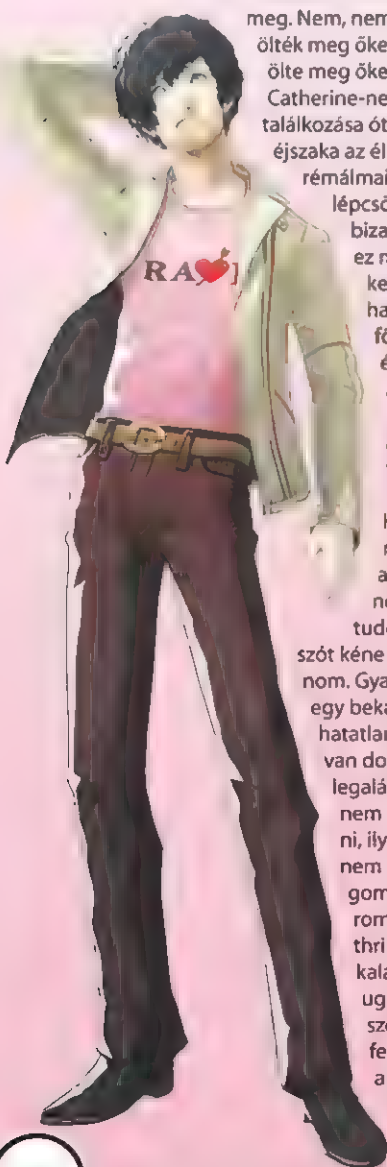
6

Kiadó: SEGA
Fejlesztő: Next Level Games
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

karfiol



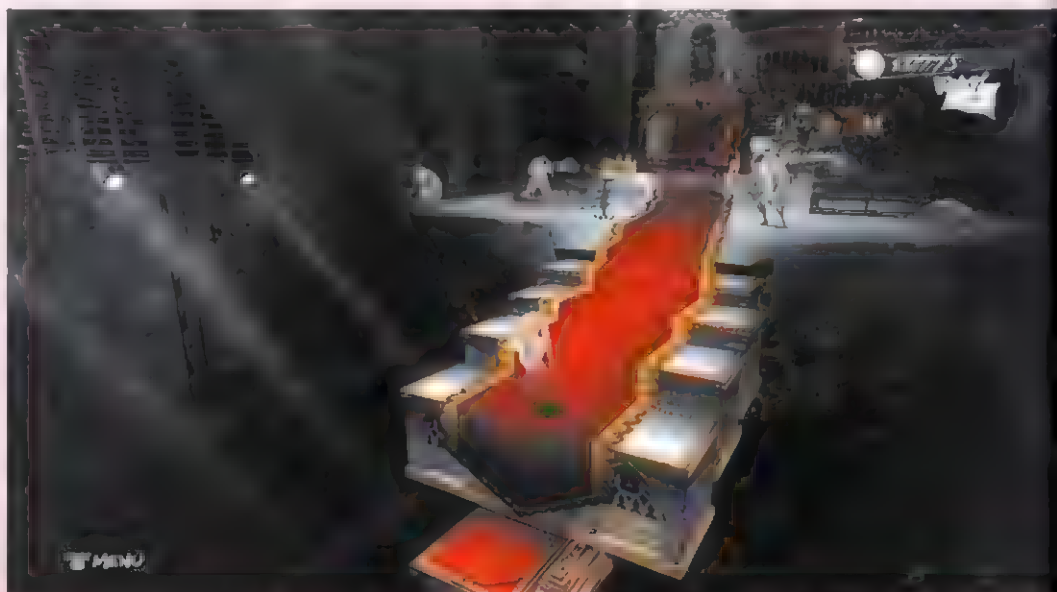
Nők. A mennyország kapuja és a pokoli kétségbeesés között toszogatnak minket, férfiakat. Pontosán ezen megy keresztül történetünk főhőse, Vincent Brooks is, aki hosszú ideje él kapcsolatban 32 éves barátnőjével, Katherine-nel (az Xbox 360-verzió borítójának csajsziája). A lány már idejét érzi, hogy összekössék az életüket, és oltár elé menjenek, míg Vincent erre még nem áll készen. Ekkor jön be a képbe a hősrünk bizonytalan életét rémálommá változtató, vesztettlű dögös (és bögyös) Catherine (ő pedig a PS3-verzió borítóján feszít). A fiatal, rejtélyes és független lány rögtön ujjá köré csavarja a férfit és pén... öhm, orránál fogva vezeti. Ez itt akár egy sima romantikus történet bevezetője lehetne, de ennél lényegesen bonyolultabb a helyzet. Vincent Catherine megjelenése óta nemcsak hétköznapijában szorong a két szék (nő) között seggre esve. Mióta a címszereplő felbukkant, rémálmok gyötrik. Ugyanakkor Vince éjszaka többe vesztíhet, mint nyugodt álmát. A környéken ugyanis furcsa halálesetek sorozata folyik. Fiatal férfiak halnak meg álmukban. Mindet meggyötört, hullamerev, fájdalomtól görcsölő testtartásban találták. Álmukban haltak meg. Nem, nem álmukban ölték meg őket, az álmuk ölte meg őket. Vince Catherine-nel való első találkozása óta minden éjszaka az életéért küzd rémálmai végtelen lépcsőjén. Elég bizarr, ugye? És ez még csak a kezdet. Ahogy halad a sztori, főhősrünk életének minden percét kezdő átjárni a téboly.



Ha a történet bizarr, a játékménetre nem tudom milyen szót kéne használnom. Gyakorlatilag egy bekategorizálhatatlan játékkal van dolgunk, én legalábbis sehova nem tudom rakni, ilyenmel még nem volt dolgom. Ez egy... romantikus-thriller-puzzle-kalandjáték, ugyanakkor a szoftver közel fele egy interaktív anime, szóval

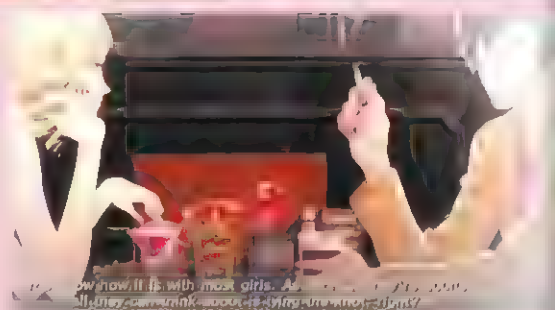
tényleg nehéz tömören szavakba önteni, hogy mi is a Catherine. Szerencsére nekem két oldalam van rá, így azért remélem, meg birkózom a feladattal.

Kezdjük a tényleges játékkal, a rémálmokkal. Bár a cselekményt nem befolyásolják (azt leszámítva, hogy ha nem jutsz tovább, meghalsz), mégis ilyenkor éreztem igazán, hogy játszom, és nem egy interaktív történetet formálgatok. Van egy hülye szokásom, hogy a jelen generáció játékeit Hardon kezdem el, hogy igazi kihívást éljek át, hogy tényleg jó érzés legyen továbbjutni egy-egy részen. Ezt a Catherine-nel NE tegyék. Hacsak nem vagytok a tiltolási puzzle-ök mesterei, meg fogtok örülni. A Normal fokozat is épp elég kihívást jelent (A puzzle-ökkel kevésbé barátságban lévőnek ott az Easy, vagy a fokozatválasztásnál elrejtett Very Easy mód. Ha a Selectet nyomva tartod pár másodpercig, és utána választasz Easy-t, úgy ezt a fokozatot kapod.).



A rémálmok gyakorlatilag lépcsők. Illetve lépcsővé nekünk kell őket tennünk. Egymás hegyén-hátán lévő kockák, amiket nekünk kell ide-oda tolni, hogy feljebb tudjunk jutni. A kockák között van mozdíthatatlan, van repedt, ami leszakad, ha túl sokat időzöl rajta, a kockatorony legalsó sora pedig rövid időközönként lezuhan. Gondolom egyértelmű, hogy neked a csúcsra kell törnöd, lezuhanod pedig nem tanácsos, mert ez nem épp a bénázást toleráló játékok egyike: ha leesel, a pályát előlől kell kezdened, de újrakezdsre is csak pár lehetőséged van. (Párnák begyűjtésével újabb retry-pontokat szerezhetsz. Szedd fel őket, mert szükséged lesz rájuk.) Easy- és Normal fokozaton a hibás lépéseket vissza is tudod vonni, mert egyetlen rossz döntés is ellehetetlenítheti a továbbjutást és akkor Love is Over! De összességében eszméletlenül nehéz, igazán agymozgató pályákra kell számítani, amiken ha átverekssz magát az ember, tényleg megbecsüli a sztori minden egyes újabb kis szeletét.

Segítségére lehet még egy-két, a pályákon fellelhető pénzből vásárolt (vagy csak simán ott talált) tárgy, például az energiatál, melytől egyszerre két kockát ugorhatsz át. Ezen pályákon elsősorban a továbbjutás a lényeg, de azok a mazochisták, akik rekordokat akarnak döntögetni, bármikor újrakisztathatják a korábbi részeket, sőt, a Babel illetve Vs Colosseum módokban együtt, vagy akár egymás ellen is lehet versenyezni a rémálomokban. Bármennyire szórakoztatóak, különlegesekek ezek a pályák, egy idő után monotonná válhatnak, és ha az ember a nehézségbe és az egyhangúságba is beleun, könnyen a polcra kerülhet a Catherine. Hiába egyediek és ötletesek tehát ezek a részek,





önmagukban még mindig csak egy nagyon szűk réteget megmozgató, lemezre teljesen fölöslegesen kiadott puzzlejátékot adnának. Nem azért fölöslegesen kiadott, mert nem érdemli meg a lemezes verziót, csak ezt magában nem venné meg senki.

De ott van maga a sztori. Ennek felét anime verzióban kapjuk. Nem cel-shaded jelenetekben, hanem tényleg megrajzolt, animációs jelenetekben, melyeket az Animatrix „elkövetéséért” is felelős STUDIO4°C készített. Nagyon szép, sőt néha kifejezetten remekül

hasonló morálmérő is megjelenik, és attól függően, hogy mit teszünk, jobbak, vagy rosszabbak leszünk. Fontos szerepe van még a mobilunknak, melyről néha sms-t kell írunk (minden mondat opcionális, lecserélhető) a lányok egyikének, lerázni őket, vagy beszélni velük. A telefon szolgál egyébként mentőeszközként is, valamint innen tudjuk újra elérni a korábbi pályákat is. Ez az interaktív rész sokszor olyannyira magába szippant, hogy az embert már-már idegesíti, ha le kell állnia „supersize LEGO”-t játszani, és inkább folytatná a sztorit. Pláne,

hogy a játék nagyon dögösen van prezentálva. A grafika megállja a helyét, de azért nem mondanám hibátlanoknak. Bár elég ütősen adja az anime összképet, sűrűn előfordulnak gagyi animációk. Ami viszont igazán nagyot dob a hangulaton, az a hangzás. Az effektek és a zenék fantasztikusak. Olyannyira beszipantanak a szoftver világába, hogy nem szabadulsz onnét egykönnyen. A szinkronból bár szívesen meghallgattam volna eredeti japánt is, az angol színészek is megállják a helyüket, semmi panasz nem lehet rájuk. De mindez csak akkor ér valamit, ha jól (vagy



megrajzolt, pofás átvezetőkkel színesítik az amúgy is magába szippantó történetet. A dolog interaktív része már a rémálmodokban is látott cel-shaded grafikával van prezentálva. Ilyenkor a mozizások közepette pár döntést kell meghozni, többnyire csak egyszerű válaszokat, ám ezek is nagyban befolyásolják a történet kimenetelét. Tényleg nagyban. Nemcsak, hogy a cselekmény többféle úton haladhat, de többféleképp is érhet véget. Korábbi, és főleg a végső döntéseinktől függően nyolcféle befejezést kaphatunk, magyarul nem csak annyi a különbség az egyes endingekben, hogy a K- vagy a C- betűs csajt választod. Bizonyos döntések után egy az infamous-höz



legalább közepesen) tudsz angolul. Nem hiszem, hogy sokat kéne magyaráznom, hogy egy ilyen sztoricentrikus programmal, mint a Catherine, miért nincs sok értelme nyelvtudás nélkül játszani. Ez persze nem negatívum, csak figyelmeztetés.

Engem nagyon meglepett a Catherine, rég találkoztam ilyen eredeti, egyedi szoftverrel, amely ráadásul direkt felnőttebb közönségnek van kitalálva. Sajnálom azonban, hogy már előre látom Catherine sorsát, hiszen túlzottan szűk réteget fog megérinteni ahhoz, hogy még sok ilyen kicsit betegbb, de érettebb témát tartalmazó szoftver készüljön. Bár a rémálmos részek néha unalomba fulladnak, és a nehézségi szint is olykor örjítő tud lenni, mindezt kárpótolja az a rengeteg egyedi és ritka érték, ami benne van.



CATHERINE

8

Kiadó: Deep Silver
Fejlesztő: Atlus Persona Team
Multiplayer: 2 fő Online: nincs
Felbontás: 720p Hang: DTS 5.1, DD 5.1

rolmanus

TESZT

SOLATOROBO: RED THE HUNTER

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS

Solatorobo Red the Hunter

Tail Concerto. Ismerős valakinek ez a név? A Bandai (nálunk az Atlus adta ki) JRPG-kaland játéka 1999-ben jelent meg az akkori sikergépre, a PlayStation 1 rendszerre. Igazi rétegjáték volt: de aki találkozott vele, az egy igazán kellemes és látványos kalandot élhetett meg. Tesztünk tárgya a SolatoRobo: Red The Hunter a korábbi mese folytatásai Halkan jegyzem meg (talán egy kis érdeklődés felkeltéséül próbálkozva), hogy közel négy év munkája a mostani játék, valamint a fejlesztő sem más, mint a .hack játékokért felelős CyberConnect2. A helyszínéül szolgáló lebegő világ, a Shepherd éppen a szomszédsága a korábbi részben megismert Prairie királyságnak, illetve a macska-kutya szerű humanoid lények a Felínékok („neko” japánul macska) és Caninuk („inu”: kutya) mind ismerősek lesznek a korábbi rajongóknak! Címe a SolatoRobo egy mozaikszó, ami a Sky (ég) és Robotból adódik, – ezek a játék központi elemei. Főszerepben a légi fejvadász kutya, Red Savarin áll, aki hűgának, Chocolate-nek a társaságában hajszolja a kalandokat. Legújabb küldetésük egy titkos irat felkutatása, amit a Hidenburg (történelem szakosok előnyben) léghajó egyik kabinjából szerezhetnek meg. Az irat helyett egy medálra, és az Elh nevű gyerekekre találunk. A medált megérintve egy hatalmas láncreakciót indítanak el, amivel elsősorban életre keltik a gonoszt, aki legjobban a H.P. Lovecraft fantáziaművéből ismert Cthulhura hajaz. Lares a köőriás – mint Cthulhu – hatalmas természetű, és az általa keltett rettegésről ismert, – ő a borzalom földi megtestesítője! Miután éppen hogy elmenekülnek a rémtől. Elhőtől megtudják, hogy az csak abban az esetben pusztítható el, ha összegyűjtik az elveszettnek hit varázsköveket, melyek visszazárhatják a szellemet a palackba. Kalandjuk középpontjában így a gonosz legyőzése, valamint a szokásos világ megmentése áll. Aki szerette a Baten Kaitos-, és a Skies of Arcadia játékokat, az

igen otthonosan érezheti magát, mert igen csak azokra emlékeztet ez az égi királyság. Már itt megjegyzem, hogy a prógi legnagyobb erényei közé sorolható a látványvilága. A háttérnek legtöbb esetben két dimenziós, kézzel rajzolt, festett művek, amik igen varázslatosra sikerültek, néhol viszont a síklapok helyett szintén mesésép három dimenziós grafikát üdvözölhetünk. A karakterek kidolgozása is álomszép! Ilyet ezen a platformon nem igazán lehetett látni.

felkiáltójellel jelzik. A kaland legtöbb esetben akkor gördül tovább, ha a városokban elváltatunk és teljesítünk mellékküldetéseket. Ilyen például a Tail Concertóban ismert Black Cat Gang megtalálása, vagy a légi versenyben történő részvétel, de számos esetben aréna harcokban kell győzedelmeskednünk, vagy szimplán segítenünk kell a bajbajutott lényeken – a lista majdhogynem végtelen. Majdnem elfelejtettem a lényegét! Red egy roboton, az úgynevezett Dahak lépegetőn

közeledik. Ez az alkalmatosság segíti hősünket a nagyobb tárgyak elmozdításában, valamint a harcokban. Ellenségünket úgy tudjuk legyőzni, ha felemeljük őket, majd földhöz, vagy egymásnak dobjuk. Vannak lények, amiket csak hátulról megfogva sebezhetünk, illetve felvételükhöz is súlyos másodpercek szükségesek. Ugrás és dobás kombinációval lánctámadásokat hozhatunk be. Kicsit bután hangzik, de a gyakorlatban igen élvezetes. Robotunkat tudjuk fejleszteni is a vásárolt alkatrészekkel, így az erőssége, védelme, mobilitása javítható többek között, – ezt Tetris szerű építőkockákból, egy rácson tudjuk beállítani. Későbbiekben több új funkcióval is felvértezhetjük mechanikát, példaként a repülés képességét is elsajátíthatja. Red képességei is javíthatóak a küzdelmek során szerzett tapasztalati pontokkal. Dahak nélkül fegyverével, a Gunblade-el (FFVIII – Squall kardja) támadhatunk. A kaland igen élvezetes, és úgy megközelítőleg 25 óra. Szerencsére mellékküldetések folyamatosan letölthetőek hozzá, példaként japánban már húsz ilyen új ingyenes kiegészítő jelent meg (a cikk írása közben már nálunk is elérhető kettő). Számomra meglepetés volt a játék, így csak ajánlani tudom! A kevesebb pont csak annak köszönhető, hogy szerintem túlságosan könnyű lett...



Egyszerűen bámulatos, mit ki nem tudtak hozni a fiúk a kis gépből. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy mindez részben annak is köszönhető, hogy a DS-i, új gyorsabb processzorát is megmozgatták, így a sima DS és Lite gépeknél sajnos már némely kompromisszumot kellett kötni – néhol ezeken a platformokon beléssul a játék. A másik hátrány a régi géptulajokra nézve, hogy használja a fényképezés lehetőségét, ami ezeken a platformokon (kamera híján) nem lehetséges. A magunkról készült képek többször visszaköszönnének a kaland során – sok jelentősége amúgy nincsen. A történet epizódokra van bontva. Felépítése igen egyszerű, eltévedni benne nem lehet. Légi alkalmatosságunkról tudjuk kiválasztani egy menüből (lásd FFX) a legközelebbi helyszínt. A városokban is könnyen elbódogulunk, mivel a legközelebbi feladatot a felső képernyőn található



SOLATOROBO:
RED THE HUNTER

Kiadó: Nintendo

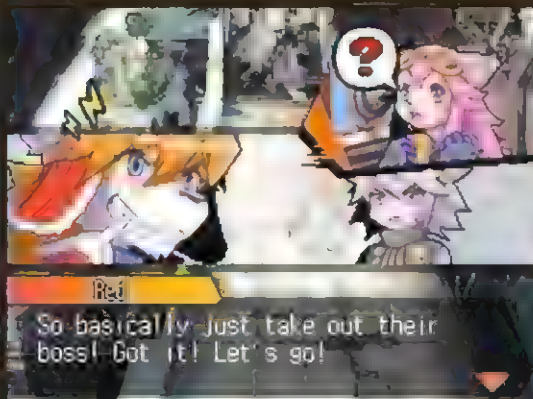
Fejlesztő: CyberConnect2

Multiplayer: 2-4 fő Online: nincs

Felbontás: - Hang: -

8

Kenny



So basically just take out their boss! Got it! Let's go!

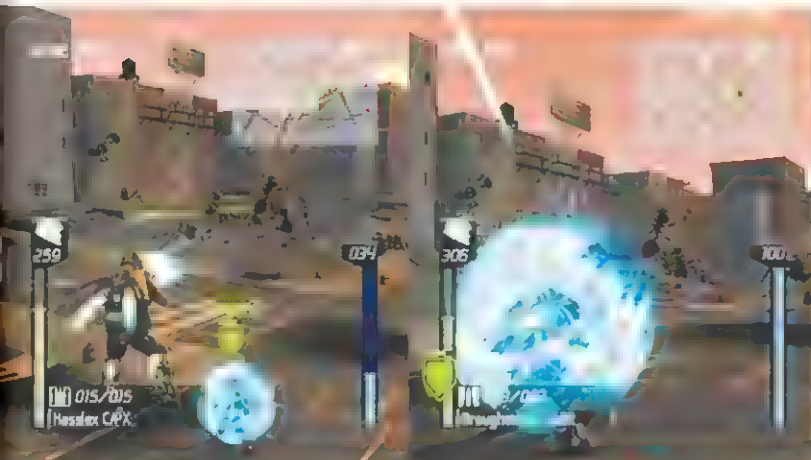
LAP 1/3

EARTH DEFENSE FORCE FORCE[®] INSECT ARMAGEDDON™

EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON

X360 PS3 PC Wii DS

...és légyirtót hoztál?!



Volt pár cikkem az elmúlt időszakban, és sosem hátráltam meg egyetlen címtől sem. Ugyan az Earth Defense Force alapvetően nem tartozik a zsánereim közé, de szeretem a rétegjátékokat, a furcsa megoldásokat, és rengetegszer előfordult már, hogy a szoftverkódok mélységeken sötét bugyiraiból igazi gyöngyszemek emelkedtek ki. Vajon jelen tesztalanyom képes kellemes meglepetést okozni?

Kritikánkkal erre keressük a választ. Miután kissé kikacsintottam a szubjektív országába, ideje visszatérni az általam már oly' sokat emlegetett határvonalhoz; a tényeket és az egyéni tapasztalatokat elválasztó pengeélre. Az Earth Defense Force: Insect Armageddon-ról a tesztidőszak első pár órájában úgy gondoltam, könnyű lesz véleményt alkotni. Fejben szinte már készre gépeltem a szöveget olyan sablonokkal, mint a „2011-ben ez édeskevé” stb.: ám menet közben több okból kifolyólag is megváltozott a véleményem.

Ettől függetlenül a tények mellett nem tudok szó nélkül elmenni: a program audiovizualitása botrányos, akik csilli-villi, effektektől duzzadó szoftvert keresnek, nem ebben fogják megtalálni számításukat. Az animációk

nevetségesek, a (klón)hangyák mintha a Drágám, a kölykök összementekből léptek volna át a virtuális világba. Pedig a fejlesztők próbáltak valami pluszt belecsempészni a dologba, így a környezet rombolható, ám látni azt, hogy egy tízezeres épület a textúrák illesztéseivel roskad össze... hááát, „érdekes”. A szabadságérzet is csak kamu, ténylegesen pályákon küzdünk attól függetlenül, hogy a

erősebbé válunk: az események vége felé igazi vérrontást rendezhetünk, ráadásul a nehézségi szintet is úgy kalkulálták, hogy csak a legnehezebb fokozaton juthassunk hozzá az igazi über cuccokhoz. Továbbá, a kampány mellett próbára tehetjük kitartásunkat a Survival módban, (online akár öt emberi játékosal összefogva) ahol a hullámokban érkező ellenségekkel szemben kell felvennünk a



küzdelmet az addig megszokott pályaméreteknél sokkal kisebb arénákban. A kérdés már csak az, hogy lesznek-e olyan barátaink, akik hajlandóak ebbe a puritán játékba ennyi energiát fektetni, mivel egyedül teljesen unalomba fullad az egész. Tartalom van benne bőven, a szavatosságra sem lehetne panasz, ám kétlem, hogy a stílusa sokakat rabul ejt majd.

csöppet sem láthatatlan falakon túl is kidolgozták a horizontot. Történet, mint olyan, nos, az sincs: jöttek a bogarak, robotok, és az UFO-k, kitört a káosz és a Lighting Alpha egységre jutott a feladat, hogy elhárítsák a katasztrófát. A tizenöt kampány-misszió körülbelül öt óras unalmas játékélményt kínál, egyedül... s itt a csavar!

Másodmagunkkal, akár osztott képernyőn is, hála az öt különböző karakterosztálynak és a fejlődési rendszernek, akár még élvezetessé is válhat a bogár- vadászat! Emberi társal jól el lehet szórakozni a stufal, röhögni a bugokon és az igénytelenségen. Ahogy haladunk előre a küldetésekben, folyamatosan nyílnak meg az egyre brutálisabb fegyverek, amiktől

Hiába a kedvező ár, nem hiszem, hogy a tapasztalt Uncharted, Gears of War vagy Lost Planet rajongók meleg szívvel emelnék le a polcra az Earth Defense Force új részét – tegyük hozzá, az nem is annyira nekik, mint inkább az árkád shooterek kedvelőinek készült. Alacsony költségvetés ide, vagy oda, reklám és elvárható minőség, változatosság nélkül hiába tartalmas valami... ja de, egy esetben: ha egy alapvetően sikeres franchise nevét viseli.

**EARTH DEFENSE FORCE:
INSECT ARMAGEDDON**

Kiadó: D3 Publisher

Fejlesztő: Vicious Cycle Software

Multiplayer: 2 fő Online: 2-6 fő

Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

6

Dzsek

TESZT

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE, SPONGEBOB SQUIGGLEPANTS

| X360 | PS3 | PSP | Wii | **3DS** | DS |

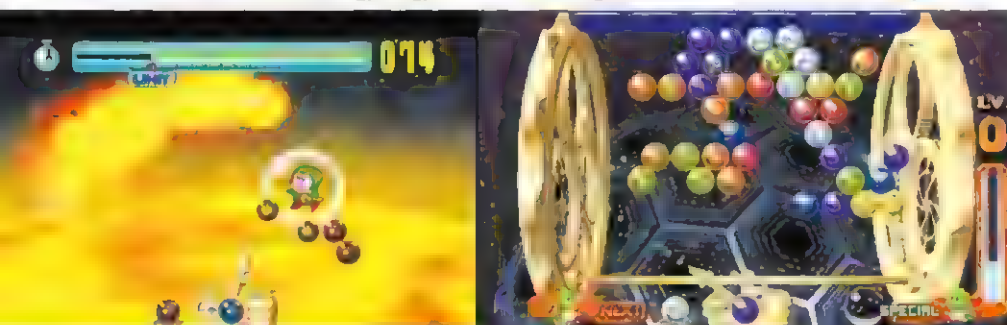


Buborék buborék hátán

Bár a Puzzle Bobble-széria (vagy másik elterjedt nevén Bust-a-Move) gyökerei meglehetősen régre, egészen 1994-ig nyúlnak vissza, ennek ellenére én életemben most először, a 3DS verzió révén ismerkedtem meg a sorozattal testközelből. A játék korábbi részei számos platformra jelentek (a mobilos verziókat is beleszámolva összesen 26 darab Puzzle Bobble játék létezik jelenleg, ami azért nem kevés), de valamilyen okból kifolyólag engem mindig elkerültek, pedig nagyon kedvelem az ehhez hasonló árkd puzzle stoffokat (hosszabb ideig tartó utazásokra el sem indulok anélkül, hogy ne lenne egy-két ilyen játék a PSP-n). A Puzzle Bobble-ben a nem túl bonyolult feladatunk az, hogy a képernyőn található összes buborékot el kell tüntetni úgy, hogy

minél több megegyező színű gömböt tapasztunk össze (minimum hármat kell egymás mellé rakni az eltüntetéshez), és persze a gyorsaság sem mindegy. A folyamatot megkönnyítik a bizonyos időközönként felhasználható, véletlenszerűen beadott speciális képességek: bevethetünk például lézersugarat, ami egy kiválasztott területen minden buborékot letarol, vagy akár azonos színűvé is változtathatjuk őket stb. Noha az egyszerű formula képes sokáig lekötöni az embert, tartalom terén csorbát szenved a program. A cartridge-et sajnos nem árasztották el különböző opciók tömkelegével, mindössze egy Puzzle-, valamint egy Challenge-játékmódot préseltek rá. Előbbi felfogható egyfajta – boszarcokkal megfűszerezett – sztori módként, mely

összesen 88 szintet tartalmaz, és néhány óra leforgása alatt végigvihető. A Challenge menüpontba lépve két időlimites, illetve egy anélküli kihívást talál. Sajnos ez első ránézésre is nagyon sovány, később pedig pláne annak fogjuk érezni, ráadásul a helyzeten az sem segít, hogy nincs lehetőség többjátékos mókára. A szegényes tartalom ellenére azért eltöltöttem néhány kellemes órát a bubik lövöldözgetésével, egyszerű puzzle játékhöz képest pedig a térhatás is nagyon király. A Puzzle Bobble Universe-t szerintem azoknak éri meg elsősorban beszerezni, akik a korábbi részekből egyet sem tudhatnak magukénak, ugyanakkor szívesen megismerkednének a sorozattal. Remélem jön majd belőle valamilyen bővített verzió, mert arra nagy valószínűséggel én is beneveznék.



PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

Kiadó: **Square Enix**
Fejlesztő: **Toho**
Multiplayer: **nincs** Online: **nincs**
Felbontás: - Hang: -

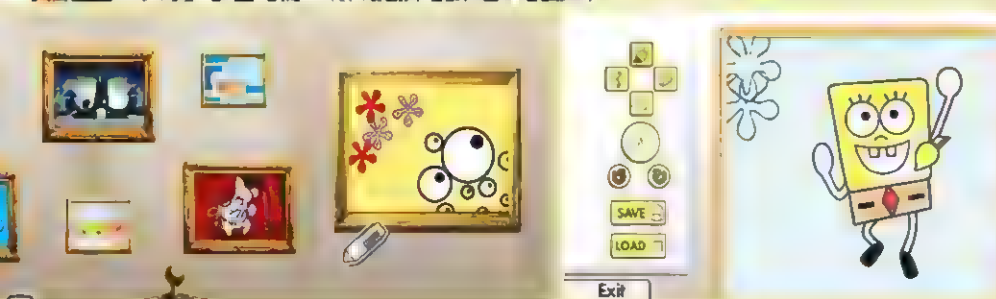
6

Duke

Spongyabob számomra egy olyan karakter, akinek mindig is csodáltam az idiotizmusát, ugyanakkor nem bánom, hogy az elhíresült sárga szívacs kalandjai kimaradtak a gyermekkoromból. Ebből kifolyólag a hozzá kapcsolódó játékokkal sem nagyon volt még dolgom ez idáig: a Spongebob Squigglepants az első ilyen alanyom, mely tulajdonképpen egy minijáték-gyűjtemény.

Olyannyira mini, hogy az egyes játékok durván három másodpercet vesznek igénybe. Nincs elgépelés, tényleg másodpercet szán-

dékoztam írni. A Patchy Kalóz galériájában lévő képekre bökve választhatjuk ki, hogy melyik fejezetet kívánjunk elindítani. Kezdetben persze csak egy érhető el, hűz kört kell sikeresen teljesíteni egy festményen belül, hogy megnyíljon a következő. Ami azt illeti, ez kezdetben nem – sőt, még később sem – lesz olyan egyszerű feladat. Mint említettem, az egyes minijátékok néhány másodperc alatt zajlanak le, sokszor még azt sem fogtam fel, hogy mi lenne a feladat, mikor már elhibáztam. Bár kezdés előtt megmutatja nekünk a program, hogy milyen mozgást kell majd végezni az érintőképernyőn, gyakran még ez sem bizonyult elegendő segítségnek. No tehát, ha hússzor sikeresen abszolváltuk a véletlenszerűen beugró minijátékokat, mehetünk a következő fejezetre. Ahogy minél több kört teljesítünk sikeresen, annál gyorsabb tempóban kell reagálni, egy bizonyos számú hibázást követően pedig kezdetünk mindent előlről. Ez így leírva meglehetősen nehéznek tűnhet, de közel sem



lehetetlen: kis tapasztalatszerzés után már viszonylag könnyedén teljesíthetőek a feladatok.

Minden fejezetnek megvan a maga egyedi stílusa – és kihívásai –, amelyek ráadásul nagyon jópofák. Személyes kedvencem, amikor minden karakter 8 bites alakban jelent meg a képernyőn, de a többiben sincs kivétel. Bár látszólag sok különböző feladatot kell teljesíteni, egy idő után éreztem némi monotonitást, mert ugyan a találs változik, lényegében ugyanazokat a dolgokat kell végrehajtanunk. Az egyes fejezeteket egyébként nem tart sok ideig teljesíteni, így később legfeljebb saját rekordjaink megdöntése nyújthat további szórakozást. A célközönségnek (akik szerintem a gyerekek, illetve a gyermek lelkületű felnőttek) jó vétel lehet a Spongebob Squigglepants, mert van olyan bugyuta (jó értelemben), mint maga a mese.

SPONGEBOB SQUIGGLEPANTS 3D

Kiadó: **THQ**
Fejlesztő: **Wayforward Technologies**
Multiplayer: **nincs** Online: **nincs**
Felbontás: - Hang: -

7

Duke

Itt a vég: a budget-kiadók, a fejlesztőhiénák megkezdtek azt a tevékenységet, amely a generációk utolsó negyedére jellemző, mikor a nagyobb kiadók az utolsókat rúgják az adott platformon, mikor a nagyobb sorozatok utolsó részei jelennek meg, mikor új IP már nem nagyon kerül terítékre, és mikor a vérszagra megjelennek a hirtelen megalakult/korábban csak apróbb, ócska játékokon dolgozó kis csapatok, hogy gyorsan és kis ráfordítással tűrhető összegeket zsebeljenek be. Mi legalábbis ezen neveltünk a Console Corneres sráccokkal, mikor megkaptam a Secret Wars tesztelési jogát, elvégre a DEEP SILVER, a bitComposer GAMES, vagy a GAMES FARM cégjelzés nem az a fajta kiírás, aminek észrevétele után a játék zsurnalisztikus szájában összefut a nyál, ravasznyomkodó izmai pedig önkényesen munkába lendülnek. Ellenben a borítóra felkerült még egy 3D-kompatibilitási felirat, ami azért jobban megmozgatja a vásárlói réteget, mint a korábban emlegetett nagy nevek.

Mindent lehet rám mondani, csak azt nem, hogy nem vagyok elég optimista, elvégre a játékot feltelepítettem indítás előtt, ami valahol azt mutatja, bízam benne, hogy nem hajítom ki a lemezt úgy röpké tíz (másod)perc után az ablakon, hogy ezzel is meg-

zavarjam az elkanászodott első osztályos általános iskolások péntek esti dajdajozását (mindezt úgy délután hatkor, elvégre nyolckor már készen vár a gőzölgő kakaó) – és milyen jól tettem! A kellemes háttérzenéjű, nem mellesleg azért elég puritán kinézetű főmenüből továbblépve ugyanis legalább két-három órát ültem első blikkre a játék előtt, méghozzá úgy, hogy tulajdonképpen fel sem merült, mennyi idő telt el közben. Jó, a Secret Wars természetesen nem egy AAA-s cím, sőt kifejezetten a budget-kategóriába illik, de így sem olyan borzalmas minőséget képvisel, mint az előző generáció utolsó negyedének torzszülöttjei, amelyek elől a filmtörténet nagy szörnyfilmjeinek „hősei” is sikítva menekültek volna el. Tény, hogy a sztori semmit nem ér (ahogy a főhősnőnk szinkronja sem, amelyik maximális unalommal picog a legveszélyesebb helyzetek esetén is). Nem utolsó sorban a grafika is megkoptott és pórias, ami azt jelenti, hogy majdnem előző generációs megjelenítéssel operál a program, némi csinosítgatással, HD-közeli élménnyel; de a legnagyobb jóindulattal is maximum a jelenlegi generáció legelejét idéző eredménnyel, amihez hozzájárulnak még a rendre tapasztalható v-sync problémák is. A zenék harciasak, pattogósak, meg minden, és már-már

megsajnálom a zeneszerzőt, amikor ezt a nagy lelkesedéssel összerakott OST-t leszólom (picit), de azért csak unalmas két óra után is a nagyjából három főtéma valamelyikét hallgatni minimális változtatással. Ráadásul úgy, hogy manapság már szinte mindenhol a nagyzenekar szól, meg az azokat tökéletesen utánzó klón, erről meg seperc alatt megállapítható a rokonság a korábbi két generációról ismert mesterséges prűntyögéssel.

A köztöködést befejezve rátérnék arra is, hogy miért is ragadtam a képernyő előtt. Nos, az SW kimondottan hangulatos darab. Egyiptom-Németország turné a második világháborúban, tengeri csaták, sivatagok, és ráadásul mindez úgy, hogy a feladatok sem merülnek ki annyiban, hogy „lődd le és bombázz”, hiszen kémkedhetünk, követhetünk célpontokat, felderíthetünk, de még olyan is van, hogy felhergelünk pár delikvenst, majd azokat elcsaljuk az ellenséges táborhoz, hogy az így kialakult csatában felszálló célszemélyt likvidálhassuk. A grafikának megvannak a jobb oldalai is (ess neki a zivataros, viharos Berlinnek, majd utána szóld le a játékot), nekem például a naplemente volt az egyik kedvencem. A zene az egyszerűsége ellenére is kellemes adalék, és valahogy összeszedettebb az egész game, mint azt első blikkre gondolnánk: a lelőtt gépek füstölögve hullnak darabjaikra, gépágyúknakból repkednek a töltényhüvelyek, szárnyunkat megtépázzák a támadások, plusz még az „adrenalin”-t használva belassíthatjuk az időt is, és egy ráközelítéssel támadással szanaszét löhetjük az ellent (kábé mint egy FPS esetében a célzás, lassítás opciókkal).

Nagyon jópofa, ráadásul ebben a műfajban kevés a megjelenés. Külföldön tipikusan budget-áron kapható a lemez (ittthon természetesen majd kétszer annyit). Van benne multiplayer (nyolc fős), meg Dogfight (aréna jellegű mászarlás egyedül). Emellett még a 3D-s megjelenítéssel is kompatibilis. Összefoglalva a lényeg: látszik a büdzsé, látszanak a hiányosságok, de még így is bőven élvezhető, sőt kifejezetten szórakoztató ez a program, ami olcsón, vagy a repülőgépes játékok rajongóinak azért ajánlítható. Én pedig örülök, hogy a budget-kategória végre nem csak szemetet, hanem jópofa, de nem csúcskategóriás játékokat is tartalmaz mostanság.



AIR CONFLICTS: SECRET WARS

4

Kiadó: DEEP SILVER
Fejlesztő: bitComposer GAMES
Multiplayer: 2-8 fős Online: 2-8 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Bójtös Gábor

TESZT

NARUTO SHIPPUDEN 3D: THE NEW ERA

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

A Naruto-gyerekek letérek a melegek, Naruto-ként!
(Bakker Bakker!)

NARUTO SHIPPUDEN

THE NEW ERA 3D

Duplán is nagyon vártam a Naruto Shippuden 3D: The New Era-t. Egyrészt mert imádom az egész Naruto franchise-t, másrészt, mint 3DS-rulaj, eddig annyira nem voltam kielégítve játékelhozattal terén. Gondoltam, na most jön Naruto, azten majd ő jól odavág! Hát nem. Kezdeti rajongásom és pozitív hozzáállásom egyenes arányban csökkent a játék előrehaladtával...

egy giga-támadás is, amit egy jó hosszú animáció prezentál. Sage formába is átalakulhatunk (ha feltöltöttük azt a meter-t), s akkor az erősebb, és a giga-támadásunk lesz még combosabb. De a poén az, az összes bika támadásnál, hogy kábé négyet nyomok a szimpla támadással, és ugyanannyit sebek le, mint azok. A Sage

formának semmi értelme, semmivel nem vagyunk erősebbek vele, így ezt nem is használom inkább! Természetesen a harcok során elérhető csomagokat és chakrát gyűjtögethetünk, valamint kis tekeréseket, amikért a Dojban vásárolhatunk plusz energiát, chakrát, valamint támadásainkat rehetjük erősebbé. Idővel segítő karak-

teleslegesegek, sok ideig tartanak, s nem is sebeznek sokat). Olykor QTE jelenetekkel is megáld minket a sors, melyeket a gép megfelelő irányba való mozgatásával lehet akceptálni (ez sem működik annyira szuperül, nem mindig érzékeli megfelelően). És úgy nagyjából ennyi az egész játék. A fent olvasottak alapján, még jó kis cucc is lehetne, de nagyon nincs kraft a játékban, pedig annyi potenciál van benne. Unalmas, gyenge ellenfelek, a pályákon végigvágatni sem túl nagy feladat. Sőt, akár ott is nagyhatalú az ellenfeleket, nem nagyon zavarja a játékot, tekeréseket meg anélkül is gyűjthetsz. Mondjuk a zenék tök jók, viszont szinkron egy darab sincs. Már vagy két órája teszteltem, mikor gondoltam megnézem, hol is tartok a játékban, majd azt látom, hogy már 50%-ot teljesítettem. További két óra múlva a végére is értem. Mondjuk a sztori befejezése egész jó volt, de az akkor sem feleltette azt velem, hogy rohadtul rövid a játék. Utána még a Challenge módokkal szenvedhettem volna, melyeknek lényege, hogy a már ismert és teljesített pályákon



A játék első 10-15 percében végtelenül boldog voltam. Végre egy side-szcrollozós beat-em-up, ami még nem is néz ki annyira rosszul (legalábbis hozzá a Naruto-sorozat szintjét). A történet sem indult rosszul. Naruto a kezdeti edzés (tutorial) után a furán viselkedő Tsunade Sama-val találkozik, aki náborút hirdet a szövetséges Homok Faluja ellen. Hamar kiderül, hogy a bogvös Hokage nem más, mint egy bábu, és a többi Kage-el is probléma lehet, s ezt a rejtélyt kell nekünk kibogoznunk Naruto segítségével. De ahogy haladtam előre a játékban egyre jobban vakargattam a tarkóm, és nem egy anime-csepp is megjelent a homlókom környékén. A 3D hatástól (ismét) nem estem hanyatt, megint csak a mélységbeni hatást érezhetjük, mintha papírmasék lennének egymás elé pakolva, „kitüremkedés” egyszer sem fordult elő a játék folyamán. Összességében egy 2D-s (na jó, 2,5D) síkon kell haladnunk előre-hátra, fel-le ugrálva, majd aki velünk szembe jön, azt jól le kell csíhí-puhizni. Van szimpla attack, kunai-t dobálhatunk, ami ugyan már chakra-t igényel, ugyanúgy mint az erősebb támadás (Rasengan), és még van

tereket is vehetünk, egyszerre három sub-character lehet betárazva. Ezek a segítőik amolyan summonn gyanant bejönnek, ha hívjuk őket, s lezúznak mindenkit, aki arra téblábol (egy-két segítő van csak, aki mondjuk segít rejtett falakat kidönteni, vagy felrepteni magasabb szintekre). Az ellenfelek végtelenül buták. Jóformán állnak egyhelyben, esetleg picit mozognak előre-hátra, majd ciklikusan ütnek egyet. Rendszerint a pályák végén boss-okkal nézünk szembe, talán ők az egyedüli olyan faktorok, melyek némi izgalmat visznek a játékba. Bár hamar kiismerhetők, sokszor az a legegyszerűbb, hogy mögójuk ugrasz és elkezded csépelni (erősebb támadások



szaladj végig minél gyorsabban, s azért kapsz pár medált. Akad még pár unlockolható cumó, karakter és pár rejtett helyiség, sőt Sasuke-t is meg lehet keresni minden pályán, s onnantól játszható karakter les; de őszintén megmondom, ezekkel már nem volt kedvem bibelődni. Ha Naruto-fan vagy, akkor bepróbálkozhatsz vele, de én még akkor is azt javasolnám, hogy picit várj, míg lejjebb megy az ára. Szóval Naruto ezúttal befűrdött, kellett volna még némi gyűras, mert jelenleg ez a játék felért egy P^acsafüst Jutsu-val.



NARUTO SHIPPUDEN 3D:
THE NEW ERA

Kiadó: 505 Games

Feljesztő: Takara Tomy

Multiplayer: nincs Online: nincs

Felbontás: - Hang: -

3

JediEco

A mikor a Konzol Magazinban játékelményről beszélünk, azt általában a tévé, a kontroller, az S.T. és a kanapé viszonylatában képzeljük el. Azt sokszor el is felejtjük, hogy az igazi elektronikus játékelménynek valójában nincs is köze semmilyen kijelzőhöz, sem pedig analóg karokhoz: a flipper már az ősidők óta uralja a játéktérmet, és még ma sem lehet megenni.

A flipperes üzletben pedig az egyik legnagyobb név egyértelműen a Williams (a másik a Bally), hiszen a cég az 1970-es évek óta jelen van a piacon, és nevéhez fűződnek minden idők legjobb, mára már ikonikussá vált asztalai. S habár manapság már viszonylag ritkán készül flipperes videojáték, nem csoda, hogy most a Williams klasszikusait vették elő egy újabb próbálkozáshoz.

Térjünk rögtön a lényegre: a játék fantasztikusan sikerült! Onnantól kezdve, hogy bókálhatunk a játéktérben, s kiválaszthatjuk a nekünk legjobban tetsző gépet, majd az előre megadott zsetonjainkat elkezdhetjük beledobálni, rögtön elkap az igazi játéktér hangulat. A készítő három évtizedből válogattak össze, és modellezték le tökéletesen a 13 legjobb Williams flippert, melyek között (a teljesség igénye nélkül) megtalálható a Taxi, a Pin'Bot, a Space Shuttle, a Medieval Madness, és a Tales Of The Arabian Nights is. Mindegyik igazi klasszikus, a maga hangulatával és saját kis sztorijával, s mindegyik olyan jól néz ki, mintha tényleg ott állnánk előtte.

Az irányítás is telitalálat: a két ravasszal vezérelhetjük a flipper karjait, s a kontroll olyan finom dolgokra is lehetőséget ad, mint a golyó lepattintása az egyik karról a másikra. A kamerát a játék magától irányítja, s igyekszik mindig az akción maradni, lehetőleg úgy, hogy közben megfelelően belássuk az egész pályát, de ha akarjuk, az X vagy Negyzet gomb használatával felülbírálhajuk a nézeteket. S persze nem maradhat ki a flipper kötelező eleme, az asztal meglökése sem, melyet az analóg karral hajthatunk végre különböző erősségekből, de vigyázzunk:

ahogy a valóságban, itt is befagyaszthatja magát a gép, ha túl erősen rázogatójuk.

A legnagyobb telitalálat mégis a golyó fizikája, ami annyira jól mintázza a valóságot, hogy állítom, aki a kocsmában menő a flipperen, az biztos, hogy a játékban is az lesz. A fejlesztők egészen odáig elmentek, hogy a golyó akár be is szorulhat, s erre befettek egy külön menüpontot, amivel odahívhatjuk a személyzetet, hogy indítsák újra a masinát.

Az asztalokhoz járnak külön specifikus kihívások, melyek teljesítése nem kifejezetten egyszerű, de vannak általános célok is, például egy adott pontszám megdöntése. Ezek persze mind-mind achievementment/ trófeát érnek, s ha sikerült abszolválunk őket, akkor megnyílnak a még nehezebb Wizard Goals küldetések. A játék legdurvább

része azonban mégiscsak a Williams Challenge, ahol úgy kell teljesítenünk az egymás után következő tábláknál megadott ponthátrát, hogy mindössze kétszer próbálkozhatunk újra: s ha nem sikerül, akkor kezdetük előlről az egészet.

Mindezek után még az igazi flipper fanatikuskoknak is jut csemege: minden gép, még a legrégebbiek is az eredeti hangjukon szólalnak meg, ráadásul megtekinthetjük a megjelenésükkor kidobott flyereket is - nosztalgia a köbön.

A Williams Pinball Classics egy remek próbálkozás a flipper igazi hangulatának visszaadására. Habár a prezentáció néhol kopottasabb, a játék fizikája, és a klasszikus asztalok közel tökéletes rekreációja, kombinálva a nagyon kemény kihívásokkal, sokkal nagyobb függővé teheti az erre fogékonyakat, mint a World of Warcraft. Ha elkezdöd, nincs megállás.

WILLIAMS PINBALL CLASSICS

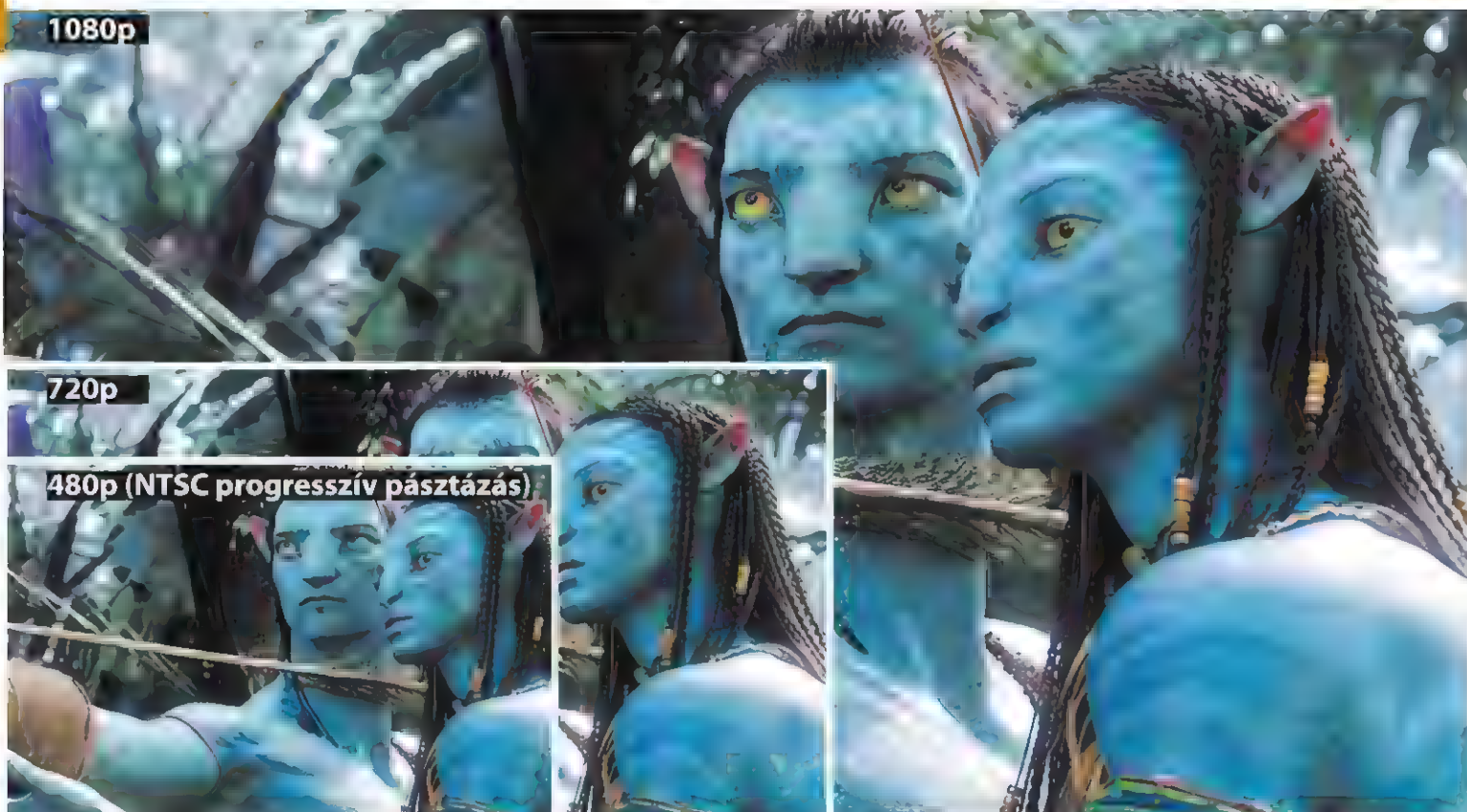
Kód: **System 3**
Fejlesztő: **Fairsight**
Multiplayer: **2-4 fős Online: nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

InGen



Audiovizuális mámor 14. rész

Krisztóli



720p vagy 1080p, avagy HD Ready vagy FULL HD? – 1. rész

Az egyik leggyakoribb kérdés, amit fel szoktak nekem tenni a házimozi témában, hogy milyen HD-felbontásra állítsuk – X360 és PS3 – konzoljainkat. Igazából felelhetném erre pofonegyszerűen – és egyben legcélszerűbben – azt is, hogy szimplán arra, amelyik beállítás a saját szemünk számára legideálisabb, de az emberek érdekes módon sokszor jobban szeretnek bizni egy direkt támpontban, mint a saját szemükben. Az is szintén alapvető kérdés, hogy milyen HDTV-t vásároljunk, többek között, hogy HD Ready-t vagy FULL HD-t? Persze a legegyszerűbb lenne azt válaszolnom, hogy válasszunk egy csúcsmoделt, de hát ennek sajnos anyagi vonzata is van. Sokan mind a mai napig erősen élnek a FULL HD, avagy az 1080p bővületében, sőt sokan, akik új TV-t vesznek – pl. HD Ready-ről FULL HD-ra váltanak –, a magasabb felbontású panelnek tulajdonítják a képminőségbeli változást (persze itt is van kivétel). A FULL HD jobb. Persze, hogy jobb, ezzel senki sem vitatkozik, nem véletlenül találták ki. Vagy mégsem olyan egyszerű a kérdés? Mi van, ha azt mondom, hogy a fizikai felbontás „csak” másodlagos eleme a képminőségnek. Mi van, ha igazi 1080p-s játék még nincs is konzolokon? Vagy mit jelent egyáltalán az, hogy egy játék 720p-s vagy 1080p-s? Mi az a natív felbontás, mi az a renderelt felbontás, és így tovább... Járjunk kicsit utána a kérdésnek.

Az talán már majdnem mindenki számára ismeretes, hogy a 720p-s HD-formátum 1280x720 pixelből áll (50 vagy 60Hz-en), valamint ez progresszív.

Az egyik leggyakoribb kérdés, amit fel szoktak nekem tenni a házimozi témában, hogy milyen HD-felbontásra állítsuk – X360 és PS3 – konzoljainkat. Igazából felelhetném erre pofonegyszerűen – és egyben legcélszerűbben – azt is, hogy szimplán arra, amelyik beállítás a saját szemünk számára legideálisabb, de az emberek érdekes módon sokszor jobban szeretnek bizni egy direkt támpontban, mint a saját szemükben. Az is szintén alapvető kérdés, hogy milyen HDTV-t vásároljunk, többek között, hogy HD Ready-t vagy FULL HD-t? Persze a legegyszerűbb lenne azt válaszolnom, hogy válasszunk egy csúcsmoделt, de hát ennek sajnos anyagi vonzata is van. Sokan mind a mai napig erősen élnek a FULL HD, avagy az 1080p bővületében, sőt sokan, akik új TV-t vesznek – pl. HD Ready-ről FULL HD-ra váltanak –, a magasabb felbontású panelnek tulajdonítják a képminőségbeli változást (persze itt is van kivétel). A FULL HD jobb. Persze, hogy jobb, ezzel senki sem vitatkozik, nem véletlenül találták ki. Vagy mégsem olyan egyszerű a kérdés? Mi van, ha azt mondom, hogy a fizikai felbontás „csak” másodlagos eleme a képminőségnek. Mi van, ha igazi 1080p-s játék még nincs is konzolokon? Vagy mit jelent egyáltalán az, hogy egy játék 720p-s vagy 1080p-s? Mi az a natív felbontás, mi az a renderelt felbontás, és így tovább... Járjunk kicsit utána a kérdésnek.

pedig 1920x1080-as felbontású (ugyanolyan frekvenciákkal), de míg az „i” (interlaced = váltottsoros) jelölésű 540 sort dob csak ki egyszerre, addig a „p” (progresszív) jelölésű a teljes 1080-at, mégis a szem tehetetlensége miatt szinte ugyanolyan élesnek látjuk – fele akkora adatátvitel mellett –, noha az 1080p stabilabb, így hosszútávon mindenképpen nyugtatóbb a szemnek. A modern játékok mind 60Hz-en futnak, és ugyan legtöbbjük képes 50Hz-re is, de ettől most tekintsünk el. Ha mindezt figyelembe vesszük, akkor könnyen beláthatjuk, hogy a korábban szintén 60Hz-es NTSC-s, azaz SD-formátumban futó 720x480-as játékokhoz képest pixelszámában a felbontás 720p-nél a 2.66-szorosára, 1080p-nél pedig a hatszorosára nőtt. Sőt ha figyelembe vesszük az NTSC váltottsoros mi-voltát, akkor a progresszív jelölésű 720p-nél a különbség a megjelenített lehetséges(!!) képpontok között 5.33-szoros, míg 1080p-nél brutális tizenkétszeres. Most mindenki rögtön mondhatná, hogy akkor a FULL HD a király, minek vacakolunk a 720p-vel, de a kérdés sajnos nem ilyen egyszerű. Ezek **mindössze keretfelbontások, formátumok – azaz csatornák, melyek által adatokat közvetítenek**, vagyis önmagában csak olyanok, mint a csúc modern alagutak, amin át közlekedhetnek luxusautók, vagy akár lerobbant tragacsok is. Konzoljaink mindhárom használatos HD-formátumra képesek, így a 720p-re, 1080i-re, és 1080p-re is, habár utolsóra 360-on csak egy 2006. végi frissítés után. Nézzük a Microsoft HD konzolját. Habár a 2006-os frissítés óta minden 360-játékdobozra ráírják az

1080p-t, ez valójában legtöbbször nem jelent többet, mint hogy valóban át lehet állítani a menüben a gépet általánosan 1080p-re, 720p-re, vagy 1080i-re. (Habár már az elején felmerült bennem némi fenntartás, mégis úgy állapodtunk meg RB-ly-val, hogy a magazinban a játékok alá a dobozon(!) feltüntetett felbontás kerüljön, hogy minden cikkírónál egységessé legyen, és elkerüljük az esetleges kavarodást. Ezért írunk a 720p-s motorú 360 játékok alá is 720p, 1080i, illetve 1080p-s felbontást.)

Mit jelent ez a gyakorlatban? A Gears of War például egy komolyabb FULL HDTV-n fut valóban 1080p-s jellel. Nagyon hangzatos, a játékos pedig örül az 1080p-s élménynek, a kép pedig természetesen lenyűgöző, pedig a különbség a 720p-s beállításhoz mindössze annyi, ha alaposan megfigyeljük, hogy picit recésebbek lesznek az élek. Vagy hogy egy másik példát említsek, vajon hogyan lehetséges az, hogy sok 1024x768-as panelű plazmán sokkal élesebb és részletgazdagabb az 1080p-s jel, mint a 720p-s, noha egy HD-Ready TV-n hasonlítjuk azokat össze. Vagy hogyan lehetséges, hogy a régebben gyakori (ma már réges-rég nem gyártott) 848x480-as panelű plazmákon pl. a 720p-s jel sokkal, de sokkal élesebb képet adott, mint ugyanaz a forrás SD-formátumon (pl. 360-nál kompenzálás kábelrel egy HD játék 480p-re vagy 720p-re állítva).

(Megjegyzés: Az 1024x768 ugyan 4:3-as arány, így enyhén téglalap alakú pixelekkel tölti ki a 16:9-es képet. A plazma-technológiából adódóan előnyösebb a nagyobb méret, így an-

nakidején ezzel a pixelszám csökkentésű kompromisszummal értek el magasabb kontrasztarányt, míg ez ma már inkább csak tradíció. Hasonló okokból nem olyan ritka egyébként manapság sem, hogy akár tesztgyőztes, 50 colos FULL HD plazmamodelleknél is hangyányit elmarad hozzájuk képest a 42-es testvérük, azaz nem képesek kisebb méretben ugyanazt a 100 %-os teljesítményt nyújtani.)

Miért is van ez? Hogy ezt elmagyarázhassam, először is meg kell értenünk, milyen komplex folyamat zajlik le a jelfeldolgozó rendszerekben, amit jelen esetben most csak a skálázás néhány fontosabb lépésére szűkítenék. Ha van egy FULL HD-s, azaz 1920x1080-as televíziónk, vagy akár egy 1366x768-as HD-Ready készülékünk, vagy teszem azt egy – 42 colos HD-Ready plazmáknál tradicionálisan elterjedt – 1024x768-as panelünk, akkor ezeken a készülékeken mindent – az előbbi sorrend alapján – 1920x1080p-ben, 1366x768p-ben, illetve 1024x768p-ben látunk. Mindent, de tényleg mindent, tehát a HD-játékokat, a Blu-ray-t, a DVD-t, de még bizony a Barátok közt aktuális epizódját is. Ez azért van, mert a készülékünk mindent a saját paneljához konvertál, azaz optimalizál, ami a forrástól és HDTV-nk felbontásától függően fel- illetve leskálázást jelent. A technológia sajátosságaiból adódóan a leskálázás az, amivel ezek a rendszerek könnyebben megbirkóznak (pl. 1080p-ből 1366x768p),

míg a felskálázás az, amivel meggyűlhet a bajuk (pl. PAL jelből FULL HD). **A leskálázásnál kisebb pixelszámmra kell csökkenteni a képet, azaz beszűriteni a pixelhalmazt, hogy a lehető legjobban megmaradjon annak hasznos(!) képinformáció tartalma, és a lehető legkevesebbet veszítsen részletgazdagságából, élességéből, illetve általánosan minőségéből. A felskálázás pedig nem jelent többet, mint a lehető legkevesebb minőségromlással átültetni a képinformációt több pixelre.** Az eredmény a felskálázásnál nem lesz se élesebb, se szebb, egy nagyon profi skálázónál kvázi változatlan marad, a legtöbb esetben pedig sajnos csúnyább lesz. El lehet képzelni, hogy egy olcsóbb FULL HD LCD jelfeldolgozó rendszere mennyire örül egy SD adásnak, így ugyanaz a kép (pl. DVD, PS2, vagy tévéadás), mely noha egy síkképcsőves tévén akár még gyönyörűnek is mondható, egyes esetekben HDTV-n ronda, pixeles és életlen (és NEM a képernyők méretbeli különbsége miatt). (Megjegyzés: A skálázáson túl persze számos képjavító funkció létezik, amivel élesebb képet is lehet szimulálni, így ma már sokszor látni lenyűgözően éles DVD-s képeket 100+ centis HDTV-ken is, noha a képinformáció – természetesen – nem gyarapodik.) Különbséget kell továbbá tenni fizikai és elméleti felbontás között. **A fizikai felbontás a készülék paneljának pixelszáma**, ez ugyebár fix, ehhez igazít minden bemeneti(!) jelet a HDTV. **Az elméleti felbontás**

pedig a formátum, amivel a készülék jelfeldolgozó rendszere képes dolgozni.

PC-s projektorok esetében, például gyakran látni, hogy az elméleti felbontás 1600x1200, míg a fizikai mondjuk csak 1024x768-as. Vagyis 1600x1200-as jellel képes maximum dolgozni, ekkora felbontást képes maximum fogadni, de a kép, amit kivetít csak 1024x768-as lesz. Korábban nagyon ritka volt HDTV-knél az 1080p-s jel. Ha volt is ilyen FULL HDTV, sokszor csak 1080i-t fogadott, amit 30Hz-es 1080p-re alakított, vagy fogadta az 1080p60-at, de azt csak váltott sorosan adta le. Am ahogy a jelfeldolgozó rendszerek egyre erősebbek és gyorsabbak lettek, az 1080p már nem volt akadály, és körülbelül 2007 óta általánosan minden újabb HDTV elkezdett dolgozni vele. Vagyis gyakorlatilag a mai HDTV-k mindegyike „fogad” 1080p-t 60Hz-en (és további formátumok egész sorát külön Hz-enként), amiről mondanom sem kell, HATALMAS előny, még akkor is, ha nem FULL HD készülékről van szó. (Megjegyzés: Számítógépes jeleknél – ha rá szeretnénk kötni plazmánkra/LCD-nkre a gépünket, persze még mindig érdemes figyelni rá, hogy azok milyen jelet képesek fogadni, hiszen ezen a téren nem mindig bőkezűek a gyártók, pl. FULL HD panelek olykor csak 1360x768-as PC-s jelet fogadnak, sőt sokszor még a PC bemenetet is lespórolják.)

Folytatása következik...

1080i

480i (NTSC - 60 Hz)

576i (PAL - 50 Hz)

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, irjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Chime

A síkbeli alakzatokkal operáló puzzle játékok terén, mint a Tetris és társai, manapság már nagyon nehéz újat mutatni. A fejlesztők ezért inkább a külsőn változtattak az utóbbi időben, 3D-be emelték a fejtörők megoldását, vagy éppen a színek és hangok kavalkádjával próbálták friss vért pumpálni megfáradt, de a legtöbbet általánosan soha meg nem unható műfajba (pl. Lumines).

A Chime az utóbbi, leginkább a főlőkre gyakorolt hatásával emelkedik ki a tömegből. Az eredeti változat 2010-ben jelent meg az XBLA-n, míg a PS3 tulajok a bővített változatot érhetik el egy ideje a PSN-ről. A játékmenet úgy fest, hogy az egymás után érkező alakzatokat úgy kell az eltérő formájú, négyzetácsos pályákra elhelyeznünk, hogy minél nagyobb területet fedjünk le velük, természetesen egymáshoz illeszkedve. A

persze forgathatjuk is, de az idő szorít, és legalább háromszor hármas blokkokat kell „gyártanunk”, hogy újabb másodpercekre tegyünk szert, és egyre több dallam szóljon meg a zenéből. Igen, a csavar a Chime esetében abból áll (és ez teszt kiemelkedővé a zsánerben), hogy a tíz pályán, tíz fülbemászó számat kell tulajdonképpen felépítenünk. Minden egyes nagyobb terület amit elfoglalunk, egyre többet enged hallani a dalból, nemhogy a pálya elején mondjuk csak egy-két

csilingelő ütemet hallani, jó hat-nyolc perc elteltével már teljes terjedelmében szól Moby-tól az Ooh Yeah, vagy a Paul Hartnoll-féle For Silence; mindegyik kiváló választás volt a fejlesztők részéről. Grafikailag semmi különlegeset nem nyújt a program, de csak a zene miatt volt, hogy vagy három-

szor egymás után újrajátszottam az adott szakaszt. Ha az egyjátékos részt meguntátok, akkor van lehetőség kooperatív mókára, és egymás elleni barátságosnak mondható „küzdelemre” is. Mikor a demó ki jött, rongyosra játszottam, és aztán sokat hezitáltam a vásárlással, de utólag azt tudom mondani, hogy megérte: időről időre előveszem egy-egy hosszú nap után, és teljesen ki tud kapcsolni. Tegyetek vele egy próbát ti is!



XBOX LIVE
arcade

EmThor

UNDER SIEGE

A konzolokra megjelenő stratégiai játékok száma fájóan kicsi. Ez talán annak köszönhető, hogy amíg PC-n ott az eger, mint precíz beviteli eszköz, addig konzolon a világ felulnézetes meghódítása az analóg karok segítségével általában igen nehézkes. Talán nem újdonság, de már a PlayStation 1-hez is letezett annak speciális csatlakozójára alakított eger, amivel több, mint három tucat címet nyúlthattunk. Igaz PS2-n ez a szám alig éri el a húszat, de az FF XI-et vagy mondjuk a Deus Ex-et teljesen más élmény volt így végigjátszani,



raadásul tehettük mindezt bármilyen USB-s „rágcsálóval”. A PlayStation 3 esetében pedig itt van nekünk a Move. A R.U.S.E.-zal már megmutatkozott, hogy a pointer gyanant kezünkbe ragadott mozgáserkelés

seggel irányított kurzor nem csak milliméter pontos, hanem egyben meg is könnyíti az RTS-ek kezelését, új szintre emelve a szórakoztatást. Ezert nem is igazán értettem, hogy miért nem érkeznek rá a játékok. Az Under Siege-dzsel megtört

latszik a jég, mi több, ez a letölthető program a lemezes társaihoz hasonló minőséggel bír. A sztori szerint ennyien steampunkos jegyeket magán viselő, de alapvetően egy középkori (fantasy) jellegű erában járunk, ahol az egymással rivalizáló frakciókat megtámadja egy titokzatos harmadik fél, és velük kell felvenni a harcot. A kamera számomra egy kicsit magasan helyezkedik el, nem lehet kellően megdönteni, de kétségtelenül megfelelő rálátást biztosít a hófoltokkal tarkított hegyvidéki tájakra, és a többi változatos helyszínre. A kezelés egyébiránt nagyon

kényelmes, és ami fontosabb, hogy építkezni, nyersanyagot gyűjteni nem kell: két-három fős csapatok csoportjainak parancsolhatunk. Az alig animált rajzolt átvetők hangulatosak, de a progi nehezége gyakran az orvultba kergetett, ezért nem kell szégyenkezni, ha a legkönnyebb fokozatot választjátok! Kristálytiszta grafika, Move támogatás, pályaszerkesztő, kooperatív és online többjátékos opció varja a vállalkozó szellemű kalandozókat. Igazi unikum!



EmThor

WARHAMMER KILL TEAM

A Warhammer sötét és titkokkal teli fantasy univerzuma, melyet a legtöbb könyvekből, táblás játékokból, továbbá online és papír-ceruza alapú RPG-ből is ismerhettek, idestova három évtizede szórakoztatja az arra fogékony közönséget. Az emberek, orkok, és a Káosz legsötétebb erőinek harca alapvetően két – úgymond – időskoron megy végbe: egyik a klasszikusnak mondható vértessel, lánccingekkel és kardokkal jellemezhető középkorias érában játszódik, a másik pedig a high-tech jövőben, pontosabban a 41. században. Mindkettőben



közös, hogy igen komor hangulatú (sokan pont ezért szeretik), és a mágia is központi szerepet játszik. Videójátékok terén viszont az utóbbi években talán alig egy tucat cím jelent meg a témában. A helyzet azonban most változni látszik, mert idén a 40K világa nem egy, hanem

mindjárt két kiváló programmal is bővül. A hangsúlyosabb a nagygépes Space Marine lesz idén szeptemberben, annak előfutáraként pedig itt a letölthető Kill Team, amivel egy extra tárgya is szert tehetünk a lemezes társprogramban.

A történet szerint, egy fontos bolygót megszállni készülő ork inváziós flottát kell meggyengíteniük egy speciális halálbrigád egyik tagjaként. Ezek az osztagok a hanyatló emberi világ isten-császárának szolgálatában álló legkeményebb űrgárdisták, és egyáltalán nem szokatlan, hogy kis létszámban küldik őket speciális feladatok elvégzésére, ami ahogy már említettem, az ellenséges űrhajó megállítása lesz. A becsapódás után minden



felülnézetből tehetjük meg, a kezelés pedig nagyon egyszerű: a bal karral tudunk mozogni, a jobbal pedig szétlőhetünk bármit, ami az 'örközőld' bármely árnyalatát mutatja (a kamera rögzített). Négyféle halálosztó közül lehet választani (Librarian, Sternguard Veteran, Vanguard, Techmarine), ők a

támadásaikban különböznek egymástól: a Librarian a lánckard mestere, míg a Sternguard például a lézer- és plazmafegyverek kezelésében jeleskedik. A háromórás, offline módban kooperálva (max 2 fő) is játszható kaland során, a hullámokban ránk törő ellenfeleket fejleszthető képességeink segítségével apríthatjuk. Igényes, bár kicsit rövid játék lett, amit csak ajánlani tudok!



Wizardry Labyrinth of Lost Souls

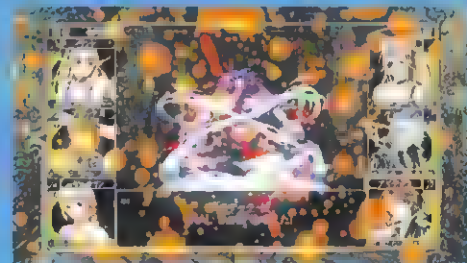
A Wizardry-sorozat 30 éves múltja tekint vissza, ehhez képest nálunk „nyugaton” az utóbbi 10 évben nem jelent meg egyetlen része sem, egyedül Japanban tartották életben a szériát. A Labyrinth of Lost Souls 2009 végén jelent meg, és csak most talált nálunk is kiadóra, de megérte várni rá. Az évek során a játékmenet mit sem változott, aminek megvannak az előnyei, és a hátrányai is.



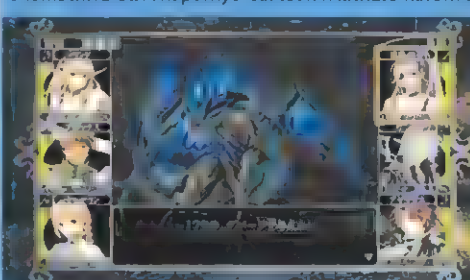
Lenyegében egy belső nevezet szerepjátékról beszélhetünk, amiben a központi szerepet a labirintusok felfedezése adja, és egyszerre egy-egy kockányit tudunk mozogni. A városban menükon keresztül zajlik az interakció, de még itt sem fogunk túl sok

animációval találkozni, nem hogy a harcok során, ahol csak pár vagás es

karmolás fel felvillanó nyoma jelzi a támadást, a megfelelő hangeffekt kíséretében. A tavernában verbuválhatunk magunknak maximum hat fős partit saját hosunk megalkotása mellett, és itt vehetünk fel küldetéseket is. A felszerelés (faklya, gyógyital, +2-es kard, stb.) után pedig irány a többszintes útvesztő. A folyosók mélyén járva az esetek többségében random támadnak meg az ellenfelek, így érdemes felkötöni a felkötőnivalót. A képernyő bal szélén látható három csapattagunk alkotja



majd az első sort, ide érdemes helyezni a közelharcban járatos karaktereinket, háttra pedig a varázsló és gyógyító figurákat helyezjük. A kezdeti nehézségek után egy darabig normalizálódik a játék nehezége, hogy aztán újra megizzasson,



de a felfedezés orome, a kihívás, és a váratlan dolgok (pl. egy rég halott lady szellemének feltűnése) biztosan le fognak kötni. Tehát elmondható, hogy a gyönyörű, kezzel rajzolt figurák, és a jóindulattal PS2-es grafikai szintet megutó 3D-s labirintusok mellett a játékmenet is teljesen retro hangulatú maradt. Ezért elsőre lehet, hogy keveseknek fog bejenni, de amondó vagyok, hogy van helye a Wizardry-nak 2011-ben is, érdemes kipróbálni.

de a felfedezés orome, a kihívás, és a váratlan dolgok (pl. egy rég halott lady szellemének feltűnése) biztosan le fognak kötni. Tehát elmondható, hogy a gyönyörű, kezzel rajzolt figurák, és a jóindulattal PS2-es grafikai szintet megutó 3D-s labirintusok mellett a játékmenet is teljesen retro hangulatú maradt. Ezért elsőre lehet, hogy keveseknek fog bejenni, de amondó vagyok, hogy van helye a Wizardry-nak 2011-ben is, érdemes kipróbálni.



EmThor



XBOX LIVE
PLAYSTATION
ARCADE

EmThor

BASTION

A kalandjátékok többnyire úgy indulnak, hogy van egy általánosnak mondható alapszituáció, melyben a legtöbb esetben valakit, valamit, de többnyire a világot kell megmentenünk, mielőtt azt elpusztítanák. A Bastion rögvést megfordítja ezt: itt már vége van, mi a főhőssel utolag járunk mindennek utána, mi miért történt, miközben a darabjaira hullott táj lépteink nyomán elevenedik meg újra igen hatásosan. Elindulsz valamerre, és a gép szépen eléd rakosgatja a megmaradt részeket, rajzolja ki az útvonalakat. A jóformán anime-fantasy-stílusú, nagyon szépen elkészített helyszínek és szereplők mesésen festenek, a



szó mindkét értelmében. A műfajilag akció-RPG kategóriába sorolható játék a stílus legfőbb jegyeit magában hordozza. Sok-sok ellenfél, rengeteg, a játékidő nagyját kitevő harc, különböző fegyverek és speciális képességek, valamint magunk és a tárgyak fejlesztési lehetősége

magától értetődően a Bastion fő részelt képezik, sőt, a játékidő megközelíti a tíz órát, ami nem kis szó egy letölthető anyagnál, és még a legfőbb erényeiről szó sem esett.

A címadó helyre gyakran vissza fogunk térni, ez lesz kvázi a bázisunk (a Bástya), ahol megszerzett javainkból fejleszthetünk, építhetünk épületeket, vagyis mindent vissza a régi formájába. A történetet egy egészen újító módon prezentálják nekünk. A narrátor, vagy mesélő a játékkal kapcsolatos összes infót valós időben vázolja fel a számunkra, aszerint, hogy hol járunk, mi történt ott, mi a teendőnk, mit javasol



és a cselekedeteinket is aszerint kommentálja, ahogy azt megtettük. Egy egyszerű példa, de ennél jóval hatásosabban és frappánsabban történik mindez a gyakorlatban: „A kölyök hezitál, majd továbbhalad. Ismerős ellenfelekbe botlik. Nem lesz velük gondja. (Nem is volt.) És már halad

is tovább.” Mondja ezt akkor, ha épp ácsorogtunk egy keveset. (Amúgy Kid a becenevünk), elindultunk, jött egy rakás ellenfél, legyaktuk őket, ahogy kell és irány tovább. A játék varázsa nem csak ebben, és az igen hatásos (idegen nyelvtudás elkél) történetben rejlik, hanem abban a szinte leírhatatlan hangulatban, amit látni, HALLANI, tapasztalni kell, hogy átjójjon a lényege. Hiába besorolható egy műfaj alapján, mégis egyedül a Bastion. Szórszálhasogatás elmarad, inkább veszítesz, mintsem nyersz, ha kihagyod.



XBOX LIVE
arcade

RBaly

DEAD BLOCK

A '40-es évek végén, az '50-es évtized elején lángra lobbanó Rock 'n' Roll stílus a Dead Block fejlesztőiből teljesen más inspiráló hatást váltott ki, mint az a megszokott lett volna. Helyette ez a zene lett a „vírus”, amitől friss húsrá éhes élőhalottak leptek el az utcákat. Furcsa mód az ellenszer is létrejöttük okozója, s bár a kifakult szemekbe szint nem visz, örök nyugalomra hajtja azokat. Vagyis pályánként össze kell szedni rendre egy gitárt, erősítőt és hangfalat, vagyis egy gitárfelszerelést, hogy a szinten (helyszínen) kiösszuk a végső csapást. A játékmenet az első pályán már jóformán teljesen kiismerhető lesz.



A zombik elleni védekezés a nyílászárókba épített barikádokkal, torlaszokkal és a csapdákkal (ezekből sokféle akad és jópofák, szintén ablakokra, ajtókra alkalmazhatóak) történik, mindezekhez a nyersanyagok (fa, anyacsavarok) kinyerése egy és ugyanazon sémára épül, csupán a

minket körülvevő díszlet más (hotel, családi otthon, iskola és a többi, összesen tíz variáció egy „témára”), no és persze azért nehezedik is fokozatosan. Egy-két berendezés azért a hasznunkra válhat, például a zene-gép hangjára lassulnak, táncolnak az ellenfelek, a szóda-automatából pénzért életert vehetünk, illetve a nagy kalapálás közben speckó fegyvereket találhatunk, amik karakterenként mások és mások, csakúgy, mint az építhető csapdák jellege, hatása.



A lényeg persze a túlélést jelentő zenecuccért való kutatás és egyben taktikus védekezés eközben, hogy aztán a halálba táncolja magát a rothadó társaság.

Három főhősünk mind „egyedi” fazon, a melák melós, a sündörgő mangalica kölyök és az afro-amerikai „kemény vagyok, mert kemény gyerekkorom volt” rendőrnő más és más területen jártas(abb), legyen az a szétkalapálás (melák), tárgykérés (mangalica), csapdaépítés

(vagy épp a zombik hatásosabb likvidálása (rendőrnő)). A mechanika a játék

legfőbb gyenge pontja. A fentiek ismétlődnek végig, ráadásul a használandó gombkombinációk is hasonlóak, így még a QTE-szerű szekvenciák (Kivéve a gitárszólókat) sem hoznak túl sok változatosságot a játékmenetbe. Ennyi? Nagyjából igen, viszont ha bejön, akkor el lehet vele lenni, amihez egy derekas hangulati



pluszt tud adni a maximum négy fős osztott képernyős multi – az interneten ez nem kivitelezhető. Ellenben a grafikai stílus igen pofás, illik a játékhoz, ami szerethető darab, de vásárlás előtt azért egy próbát tegyél vele.

PLAYSTATION
Network

XBOX LIVE
arcade

RBaly

MS. SPOLOIN MAN

Splonian Man barátunk puskaporos, szó szerint kirobbanó egyéniség volt a maga idejében. Asszonypajtás „társa” hasonló személyiség, a maga (embere válogatja) vicces vagy épp idegesítő stílusával (utóbbit osztom inkább). Az első rész kvázi folytatásával van dolgunk. Tudós, barátaink” örömmükben – az előd főhősét végre elkapták – most a hősnőt hozták létre véletlenül. nem kis pechjükre... Sőt, a rózsaszín élő puskaporos-hordó a Big Science laborjából is kitor, és rászabadul a világra, idióta vihogásával együtt. A dolgunk relative egyszerű, az oldalnézetes, de 3D-s pályákon kell előrejutnunk, akadályokat,



ugyességi és logikai részeket abszolválva elérni a végső kijáratot, vagy opcionálisan megtalálni a rejtett kivezető kaput. Ezt nem az evidens, arcunkba tölt tények miatt hoztam fel,

hanem mert a játék gazdagon el van látva extra tartalommal, megnyitható dolgok, helyszínek, korrekt multiplayer (akár négy fő is, online és offline egyaránt, egyedi, egymás segítségére épülő játékelembeli plusszal) szegmens, és ami a legfontosabb, változatos, pörgős helyszínek és játékmódok. Gondolok itt arra is, amikor egy kontrollerral ketten is próbálkozhatnak. Nehéz elképzelni?



Hasonló játszani is e módon. Az előrehaladás viszonylag egyszerű alapokra épül (akik nem ismernék az első részt, számukra: a kisasszony is háromszor tud felrobbanni a talaj érintése nélkül, ezekkel a detonációkkal terelhetjük mindefelé). Ám ezt az egyszerű metódust turbózzák fel annyi régi és főképp új objektummal (kapcsolók, extra robbantást adó hordók, rámpák, lebegő tárgyak és hasonló), ellenfelek, csapdával, hogy aztán a jóformán csak a durranásra épített játékmenet kellő, sőt igen magas kihívást nyújtson. Ez néha frusztráló,



mivel „lehetetlent” várnak el elsőre, hogy a beláthatatlan akadályokra reflexszerűen reagáljunk, vagyis a játék erősen épít a megismerésre, újbóli nekifutásokra. A világtérképen több tucat pálya vár ránk, és az előbb említetteknek köszönhetően nem

lesz úrrá rajtunk az önismétlődés érzése, valami újat mindig behoznak a repertoárba, persze többnyire szívatás. Az alapokat a Splonian Man szolgáltatja tehát, ám több új játékmenetet befolyásoló elem került bele (a már említettek), így abszolúte nem ad rókabőr feelinget, ámokfutkorászni ismét jó, és bár „kissé” zavart a hölgy idióta stílusa, a humort sem mérték szűkmarkúan a készítő.

XBOX LIVE
arcade

RBaly

FROM DUST

Porból lettünk, porrá leszünk, de még nem most. Egy világban, melyben mi, mint Breath, egy ősi törzs által megidézett „segítő” alakítunk (afféle emberek felett álló erőt).

A totemeket az Ősök (Ancients) hagyták hátra, de ők eltűntek, így nekünk kell a jónépet ezek köré vezényelnünk, eljuttatnunk. Minden totem más és más képességgel rendelkezik, nekünk a szükséges számú embert kell eljuttatnunk köré. Amikor elérnek egyhez, egy falu épül automatikusan. A cél minden



helyszínen az átjáró elérése, melyhez az összes lokálisan elhelyezkedő totemet aktiválnunk kell. Hogyan vitelezhetjük ki mindezt? Legfőbb képességünk az, hogy az anyagokat (föld, víz, láva stb.) ki tudjuk vonni a tájból, és olyan helyekre tehetjük őket,

ahol arra az embereknek szükségük van. Ellenfelük mindennemű tereptárgy, földrajzi adottság, ami nem abszolválható símán, gyalogszerrel kegyeltjeink által. Bár korlátozottabbak a lehetőségeink, és hát nem is akkora volumenű játék, de egy enyhe Populous beütést ad az embernek az, ahogy a ténykedésünk által segítünk a törzs ügyes-bajos gondjain terraformálással, a totemek erejének használatával. Direktben nem szólhatunk bele az emberek életébe, „csupán” az előttük álló akadályokat kell semmissé tennünk, és a rájuk leselkedő természeti veszélyektől megóvnunk őket, vagy épp élőhelyüket bővítenünk, gazdagítanunk. A már említett dolgok átcsoportosításával hidakat, szigeteket, hegyeket, folyókat stb. hozhatunk létre, és a későbbiekben ugyanezen erők negatív kivetüléseitől kell megóvnunk népünket. Szokóár közelít? Források fakadnak? Tűzhányó tör ki? A megfelelő átalakításokkal mindezek



megérkezte előtt gondoskodhatunk arról, hogy pártfogoltjainkhoz már ne jussanak el. A totemek speciális képességei bővítik kicsit a lehetőségeinket, folyókat szilárdíthatunk meg, forrásokat szárazíthatunk ki és hasonló segítségekkel rendelkeznek.



A lényeg és a program fő vonulata ezekben mutatkozik meg és merül is ki. Ettől függetlenül van egy hangulata, s ahogy a kihívások nőnek, úgy lesz izgalmasabb is. A pályákon különféle extrák is el vannak helyezve, avagy másodlagos feladatokat kaphatunk; fedezd fel, vagy éj el nagyobb kiterjedésű faunát, új kihívásokat, s információkat szerezhetsz meg jutalmul. A From Dust-ot az a bizonyos Eric Chahi alkotta, aki ezen a projekten túl „mindössze” az Another World-öt és a Heart of Darkness-t készítette el. A korábbi játékaikhoz hasonlóan ehhez is kell egyfajta hozzáállás, de ha megfog a kicsit lassú, egyedi élménye, akkor erősen javasolt vétel.



XBOX LIVE
arcade

RBaly

Harry Potter és a Bölcsék Köve....meg az összes többi

2001. decembere. Nagyban tombol a Harry Potter-őrület: az akkori talán legnagyobb hazai filmmagazin címlapjáról egy tízéves forma gyerek néz vissza, kezében varázspálca, arcán kamaszos vigyor, alatta pedig a címfelirat: Harry up! A szövicc annak minden fájdalommasságával együtt telitalálatnak bizonyult, bár korábban már a könyvsorozat is képes volt arra a csodaszámba menő eseményre, hogy a legifjabb korosztályt rávegye: a videojátékokat pár óra erejéig cseréljék le hús-vér, azaz papír-tinta könyvre. A felszólításnak eleget tévő, tömegesen a moziba siető nézősereg bebizonyította, hogy a bestseller-lista élén való lubickolás csak a siker kezdete volt (a filmek összbevétele majdnem eléri a hét milliárd dollárt). Sajnos, mivel az igen-csak fordulatossá sztori címszavakban történő áttekintéséhez is legalább egy plusz oldal kellene, itt most kizárólag a filmekre fókuszálunk rá – akit pedig mélyebben érdekel a téma, az bátran olvassa el a könyveket, vagy konzultáljon a Wikipédia idevonatkozó passzusával.

Bár a mai napig a nagyvásznas debüt rendelkezik a legnagyobb bevétellel a franchise történetében, a varázsló-tanonc első kalandjától a legkisebbeken kívül senki nem dobott háta-
hiszen a minőségi gyerekfilmjeiről ismert Chris Columbus inkább a brandet kívánta bevezetni a gyöngyvászonra, mint hogy egy igazán jó filmet csináljon. Így a **Bölcsék köve** leginkább olyan, mint egy szép,

színes vattacukor: gusztusos, látványos, az első pár falat jól is esik, de mire végzel vele, garantáltan megfekszi a gyomrod az élményitően édeskes íz. Ennek ellenére funkcióját tökéletesen ellátta, csupán azt az érzést volt képtelen visszaadni, hogy miért lehetett annyira nehezen lerakni az első pár kötetet.

Ezen a vonalon haladt a **Titkok kamrája** is, de a sztori thrillerszerű felépítése és a cselekmény csavarossága segített elkerülni a cukor-túladagolást. Ennek ellenére a végjáték kivételével többször támadhatott olyan érzése a nézőnek, hogy egy varázslós környezetbe helyezett Scooby Doo-epizódot néz, amiben történetesen Kenneth Branagh alakítja az idegesítő/vicces mellékszereplőt. Columbus a második kör után úgy döntött, hogy nem bírja/akarja bevállalni az újabb epizódokkal járó stresszt, és a stábtagok helyett inkább a családjával töltene több időt.

Hogy a biztos befutók helyett miért esett a stúdió választása az Anyádat is! című dramedia mellett mindössze egy szabados Shakespeare feldolgozást (Szép remények), illetve a kevesek által ismert A kis hercegnő c. ifjúsági mozit felmutatni tudó

Alfonso Cuarónra, az igazi rejtély, de a hazard gyanús lépés több szinten is kifizetődőnek bizonyult. Egyrészt az **Azkabani fogoly** bevételi mutatói csupán egy bolha-nemiszervnyivel maradtak el az előző részekétől, ellenben a kritikusok többsége erősen bírt lelkesedni a sötétebbre festett tónus miatt. Cuarón elébe ment a könyvekben csak pár kötettel később előtérbe kerülő „coming of age”-sztorivonalnak, így a széria talán legizgalmasabb és csavarosabb részét

immár a lemosható villámtetoválást büszkén viselő csemeték mellett az őket kísérő szülők is maradéktalanul élvezhették. A könyv eseményeinek kivágása/átcsoportosítása mellett a szereplőket talár és süveg helyett többnyire hétköznapi ruhákban látjuk, amiktől hihetőbbé és könnyebben átéltetővé vált a cselekmény.

A magasra helyezett lécet a **Tűz serlege** sem verte le, ami nem is annyira meglepő tény, ha tudjuk, hogy a direktori székben a szintén inkább a komolyabb filmekből ismerős Mike Newell váltotta a mexikói fenegyereket. Első lépésben rögtön kivágta a könyvben vagy száz oldalon keresztül kanyargó Dursley-éknél, illetve a kviddics világkupán játszódó szálakat, és rögtön az akció közepébe csapva indítja az így is két és fél óra fölé ketyegő játékidővel bíró alkotást. A sok nyirbálásnak sajnos megvolt az a kellemetlen hatása, hogy a HP-filmek ettől a résztől kezdve helyenként nehezen értelmezhetővé váltak a könyveket nem ismerők számára, az adaptációs folyamat során kihagyott hangulattfestő apróságok, illetve néhány esetben teljes történeti szálak miatt.

A Trimágus tusa körül forgó kaland után következett a sorozatot ismét a 900 milliós összbevételi álomhatár fölé replítő **Főnix rendje**. Az epizód rendezésének lehetősége Jeanne-Pierre Jenuet (na az ő verzióját szívesen megnéztem volna...) és Mira Nair visszautasítása után végül

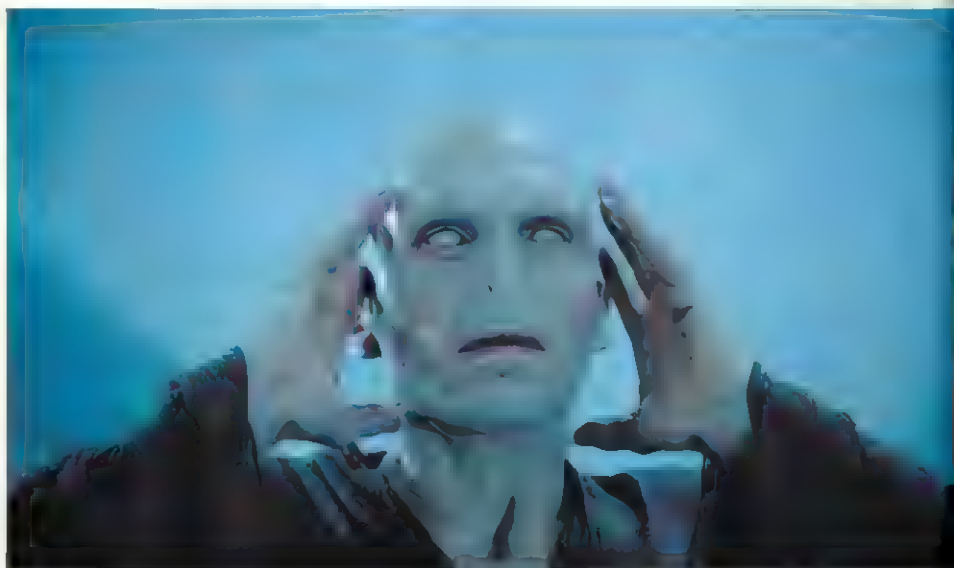
HAVE YOU SEEN THIS WIZARD?



APPROACH WITH EXTREME CAUTION!
DO NOT ATTEMPT TO USE
MAGIC AGAINST THIS MAN
JUNE 4th



Műfaj: Kaland/Fantasy/Akcio
Rendező: Chris Columbus, Alfonso Cuarón,
Mike Newell, David Yates
Szereplők: Daniel Radcliffe, Rupert Grint,
Emma Watson, Alan Rickman, Ralph Fiennes,
Gary Oldman
Forgalmazó: InterCom





a felénk masszívan ismeretlen brit tévéfilmrendezőként tevékenykedő David Yatesre szállt. A széria leghosszabb könyvének adaptálása nem volt könnyű feladat, de miután Rowling teljes szabadságot adott a stábnak a sztori átdolgozására, így valahogy mégis sikerült belegyömöszölni a teljes cselekményt 138 percbe. Sajnos az adaptációs bravúr ellenére a cucc nem volt képes felérni az előző két epizód éteri magasságaiba, és hiába parádézna olyan tehetséges színészek a mellékszerepekben, mint Imelda Staunton és Helene Bonham Carter, mégis hiányérzettel sétáltam ki a mozból. Ezt köszöriülte ki némileg a **Félvér herceg** megjelenése. Yates erre a menetre már igazán össze-szedte magát és sikerült egy olyan minden percében izgalmas filmet összerakni, ami egészen az utolsó percekig vászonhoz szegezte a nézők tekintetét. A most már tényleg leginkább a felnőttek kedvében járó stílus, és a vizuális effektek garmadája mellett a film fényképezését végző Bruno Debonelli a sötétségből építkező, ám mégsem egyhangú tónust olyan jól lőtte be, hogy teljesítményéért Oscar díjra is jelölték. A végső összecsapást aztán a legszebb hollywoodi hagyományokhoz hűen két részre bontották, és



bár első körben látszólag minden a helyén volt, mégis kicsit összezsapott/túlpörgetett érzete volt a 7/1-es epizódnak, de ez a bevételi mutatókon egyáltalán nem látszott meg, sőt néhány (jellemző módon amerikai) kritikus nem átalította a sorozat legjobb darabjának titulálni a **Haldí erekllyéi** első részét. A Yates-féle sormintának megfelelően a HE2

aztán ismét pazarul sikerült és egy olyan... köhőmm... varázslatosan katartikus lezárást sikerült összehozni, amely csupán a leglegendásabb franchise-oknak jár. Az eltelt 10 év alatt a Harry Potter-brand a szemünk előtt vált bájosan bugyuta gyerekmeséből egy elképesztő erejű popkulturális eseménnyé, ami sok szempontból még az olyan megdönthetetlennek hitt, masszívan ikonikus franchise-okat is könnyedén lerúgja a trónról, mint a megújulásra 30 éve képtelen Star Wars legendárium. Ezer és egy apróságot/érdekességet lehetne még írni a témával kapcsolatban, de mivel az itt olvasható erősen megvágott verzió is bőven túllépi az előírt karakterlimitet, így csak annyit írnék zárásként, hogy amennyiben valakit zavar a háj, vagy az elsőre gyerekesnek tűnő téma, csak nézze meg, manapság milyen filmek uralkodnak a box office listákat és ezek fényében bátran értékelje át a véleményét...



Oliver Bowden: Assassin's Creed

Reneszánsz

Kedves olvasó: amennyiben nem a véletlenek furcsa összjátéka során került a kezébe eme csodás sajtótérkép, nyilván tisztában vagy az Assassin's Creed-széria erényeivel, így azok tételes felsorolásától most eltekintünk, hogy minél több hely maradjon az első magyarul megjelent AC-könyv ismertetésére. A közel 500 oldalas kaland során az elkényeztetett playboy, Ezio Auditore Da Firenze (aki mellesleg méltán tarthat igényt „A világ legidiotább nevű videojátékhősei”-klub örökös tagságára) bosszúszomjától hajtott felemelkedését követhetjük figyelemmel, amint saját és családja becsületét próbálja visszaállítani, miután egy körmonfont összeesküvés áldozatává válik. Ha valaki esetleg dézsavútól fejbe kólintva úgy érezné, mintha ezzel a történettel interaktív formában már találkozott volna, az egyáltalán nem a képzelet műve, ugyanis a regény az Assassin's Creed 2 szerteágazó sztori-szállainak összefűzéséből keletkezett. Amennyire lehűzősnek és olcsónak hangzik az előző ténymegállapítás tükrében az AC: R pusztá megjelenésének ténye, legalább annyira meglepő, hogy a kész mű végül milyen kellemes olvasnivalónak bizonyult. A film-/játékregények zsibbasztóan pongyola stílusának nyoma

sincs Oliver Bowden írásmódjában, helyette élvezettel időz el a cselekmény kis apróságokkal való kicicomázásával, ami a szöveget meglepően olvasmányossá és szórakoztatóvá teszi. Továbbá emberünk jó érzékkel kigyomláta a sorozat sztorijának leggyengébb részét, azaz Desmondot, illetve az összes jelenben játszódó epizódot. Mivel már maga az abszurdításban fürdő áltudományos-álfantasztikus alapkonceptió se tartozik a leglogikusabb/hihetőbb esetek közé, csak örülni lehet, hogy a könyv a felesleges korítást elhagyva csupán a lényegre, azaz a reneszánsz Itália minél színesebb megfestésére koncentrált. Külön jópofák a játékból ismerős, eredeti formájukban beszűrt olasz kifejezések (és a hozzájuk kapcsolódó magyarázatok a lap alján), melyek hatékonyan növelik az átlélhetőséget, de azt azért egy kicsit túlzásnak éreztem, amikor három mondaton belül 4 darab idegen nyelvű szóval találkoztam. Miután a kötet teljességgel mentes a fogalmazásbéli/helyesírási hibáktól, az Ezio mintás pizsamában alvó hárdkór rajongói mag mellett a történelmi kalandregények szerelmesei is garantáltan jól fognak járni az AC: R beszakolásával, és ezúttal a rettegett magyar címváltozást (Az orgyilkos krédója) okozta sokktól sem kell tartani: a kiadó ugyanis azt előrelátóan a belső borítóra száműzte...

ASSASSIN'S CREED RENSZÁNSZ



Oliver Bowden: Assassin's Creed –
Reneszánsz (Fumax)

12 Pixelmértőföldkövek a videojátékok országútja mentén

Hódítók az űrből vs. cyberpunk kémkedés

Még ha van is némi igazságtartalma a meglátásnak, miszerint a jelenkor videojátékai leginkább a múlt ötleteiből táplálkoznak, azért erős túlzás lenne azt mondani, hogy manapság minden game lopás vagy másolat. Hogy miért mondom ezt? Gondolj csak a konyhaművészetre (a téma nálam abszolút aktuális: mostanában ismerkedem a tésztautés rejtelmeivel): számos suturenyről elmondható, hogy kvázi ugyanaz a keltésztá alkotja az alapanyagát, mégis, zongorázni lehetne a különbséget, mondjuk egy rácsos-sajtos rúd vagy egy tepertős pogácsa között.

2011 őszén két nagyon fontos, AAA-kategóriás játék érkezik a piacra: a Playstation 3 exkluzív Resistance 3 és a multiplatform (PC, PS3, X360) Deus Ex: Human Revolution. Mindkettő kiváló, minőségi produktumnak ígérkezik: előbbi egy olyan lövöldözős-akció, melyben egy idegen civilizáció igyekszik meghódítani a földet, utóbbi pedig egy cyberpunk szerepjáték, ahol a főhős harccal, lopakodással és számítógépes ismeretei bevetésével próbál kibogozni egy magas szintű összeküvést. Főszereztőnk így hát azt a feladatot adta nekem, erőltessék meg a memóriám és meséljek nektek olyan stuffokról a múltból, melyek ezen klasszikus alapötletekre épültek.

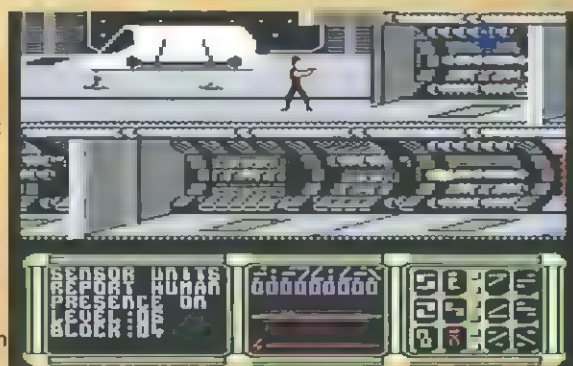
V 1986 The Computer Game

A ki ismeri a playstationös Resistance-zériát, az jól tudja: a Földre érkező idegenek ott nem túl barátságosak. Hódítani akarnak, az emberiség kárára. Ezzel szemben az Ocean 1986-os V – The Computer Game című játékában 50 hatalmas űrhajó érkezik hozzánk az égből, olyan kedves ürlényekkel, akik barátságot és technikai segítséget szánnak az embereknek...

védelmük. Emellett a megfelelő, kulcsfontosságú helyekre el kell helyezned 5 bombát, amikkel elpusztíthatod a hajót... ja, és persze nem árt megszökni sem, mielőtt az időzítő szerkezet nullára számol. (Csak érdekességképp mondom: a játéknak van rendes, több képernyős megnyerése(!) is cliffhangerrel, de amíg odáig eljutsz...)

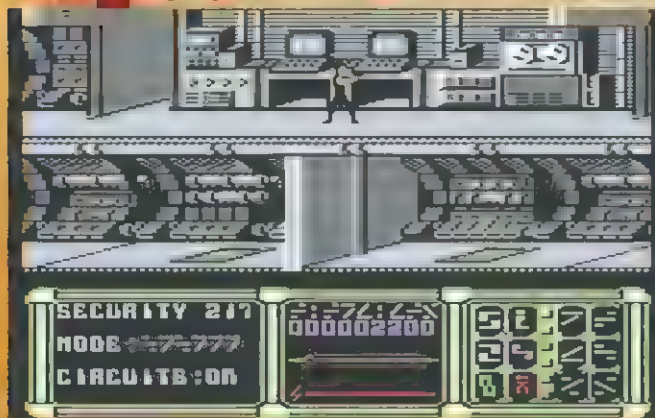
Itt el kell sütnöm egy, a következő fejezetben is szereplő rimet: akkor, 1986-ban nekem még halvány gőzöm sem volt róla, hogy a „V” eredetileg egy 1983-ban indult amerikai sci-fi tévésorozat volt – ez alapján készült a program. A filmekben Donovan epizódról-epizódra, egyszerre menekül az öt űldöző katonaság és a Látogatók elől is, de hát érthető módon '86-ban az Ocean még annak is örült, hogy egy idegen űrhajót ki tudott pakolni a képernyőre, a maga sok-sok felfedezésre váró helyiségével.

(A V-ből készült egyébként egy modern remake tévéséria is.)
AV – The Computer Game valószínűleg azért nem lett Magyarországon sikerjáték, mert mint a Nexus, igen komplikált kezeléssel rendelkezett, plusz már nehézségi fokozatot pakoltak alá. A menüben lapuló nyolc



ikon jelentése grafikájuk alapján majdnem-hogy kibogozhatatlan: csak és kizárólag próbálgatással lehetett őket megfejteni (gepkönyv vagy egyértelmű betanító infók hiányában). Arra még sokan rájöttek, mi a bombák lerakásának módja, viszont az ingame számítógépek használatába, a robotok kapcsolási rajzába, vagy a térképrajzolásba már a legtöbb magamfajta kölyöknek beletört a biciskája. Ehhez még hozzá jött némi vérbonyolult, algoritmusos kódfejtés (ajtónyitáshoz), 16 bejárható emelet, teleportálás, kifogyó lézerfegyver-töltés, és hát a titkos laboratóriumok felkutatása, ahol az idegengyilkos mérget lehetett szintetizálni. Hogy érzekeltessem, milyen embert próbáló feladat a V végigvitele: be kell járni és végiglovöldözni a „végtelen” hajót, s az 5 robbanóanyagot sorrendben lepakolni, de igen tempósan, mert az első aktiválása után a visszaszámlálás azonnal elindul! Emellett persze állandóan figyelni kellett a járőröző ellenfelekre is...

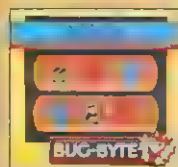
...szóval, amikor majd a Resistance 3 legnehezebb fokozatán küzdesz az idegenekkel, gondolj arra: milyen lenne ugyanez a lövöldözős game pár ketyegő bombával, szűkös időlimittel, számos számítógép-hekkeléssel és kódkeresgetéssel megspékelve?



Látszólag. Mike Donovan, a játék főszereplője és társa, Juliet Parrish úgy gondolják, a háttérben valami készül, így hát Donovan behatol az idegenek anyahajójára, ahol rájön a szörnyű igazságra. A megnyerő külső alatt rejtőző gyikszerű alienek (talán éppen kimérák?) az elpusztításunkra készülnek. Hősünkben így lesz a „Resistance”, azaz Ellenállás legfőbb katonája, akinek célja, hogy megsemmisítse az idegenek bázisát.

Nemes feladatod egy „Red Dust” nevű baktérium elterjesztése lesz (hát igen, a Világok Harca egy klasszikus), mely ellen az alieneknek nincs



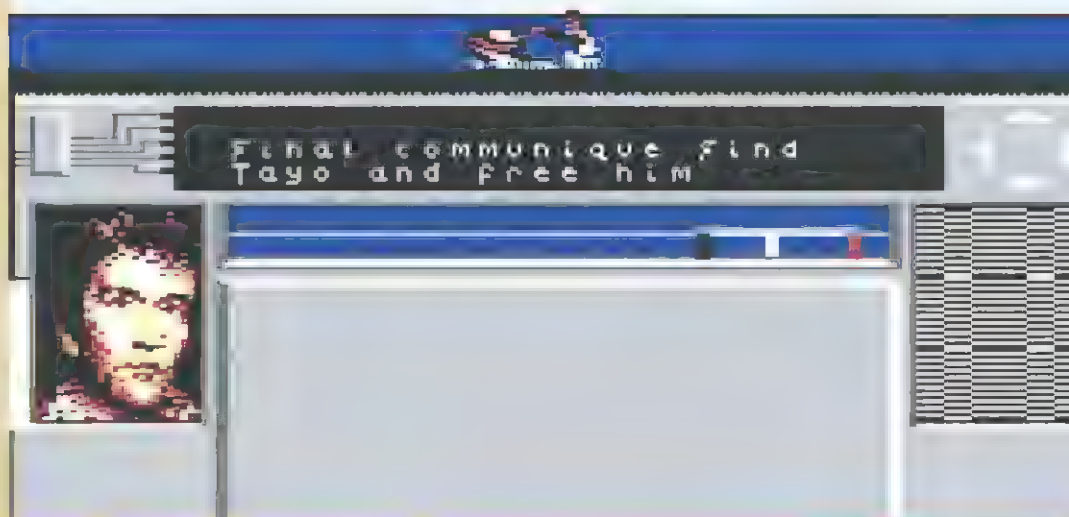


1986 Nexus

1 986-ban, amikor megismerkedtem a Bug-Byte csapat Nexus című játékaival, már rengeteg sikercím boldogította a gémekeket; a Nexus nem tartozott ezek közé. Mégis, én azt hiszem, ez egy olyan game, mely több szempontból is megelőzte korát – de mint hasonszörű társai, ő is inkább érdekességként vonult be a játéktörténelembe, nem pedig kasszasikerként. (Ha jól emlékszem, az akkor irányadónak számító Zzap! Magazin csak valami 5 pontot adott rá a maximális 10-ből.) Én ettől függetlenül igen sok órát szenteltem neki, még úgy is, hogy akkori erősen foghíjas angoltudásomnak hála szégyentelenül keveset értettem abból, mi is történik a képernyőn. A Nexus már ott megfogott, ahogy elindult: egy in-game(!) bevezető során egy titokzatos alak egy jetski hátán lovagolva, egy rejtett földalatti barlangon át behatol egy hatalmas komplexumba. Akkor még nem tudtam (az égvilágon semmiféle háttér-információ nem volt ehhez a progihoz), hogy egy olyan ügynök-riporterről van szó, aki egy kolumbiai gyógyszermaffia (vagy talán kábítószér?) mesterkedésére próbál fényt deríteni. Ehhez nem csak fegyveres és közelharcos tudást, de kémképességeit is be kell vetnie...

A Nexus már abban a pillanatban lelombozta a legtöbb C64 playert, ahogy átadta az irányítást: a képernyő szokatlanul sok ablakra van bontva, melyből csak egy keskeny sáv a játéktér. Emellett használatban van két „monitor”, melyeken a megismert karakterek digitalizált(!) fotói láthatók, egy kommunikációs szövegmező, térkép, valamint egy komplikált kezelőfelület a terminálok és menük vezérlésére. Talán hülyén hangzik, de ez a program több mint akciójáték: olyannyira több, hogy valahol az olyan vadiúj stuffok őseinek is mondható, mint a Deus Ex. Merész kijelentés, mi?

Megérkezel tehát a bázisra; szervezeted egy beépített embere fogad, aki ékes angolsággal kér rá: kövesd. Elballagtok egy lifthez, mely elvisz a sokemeletes létesítmény

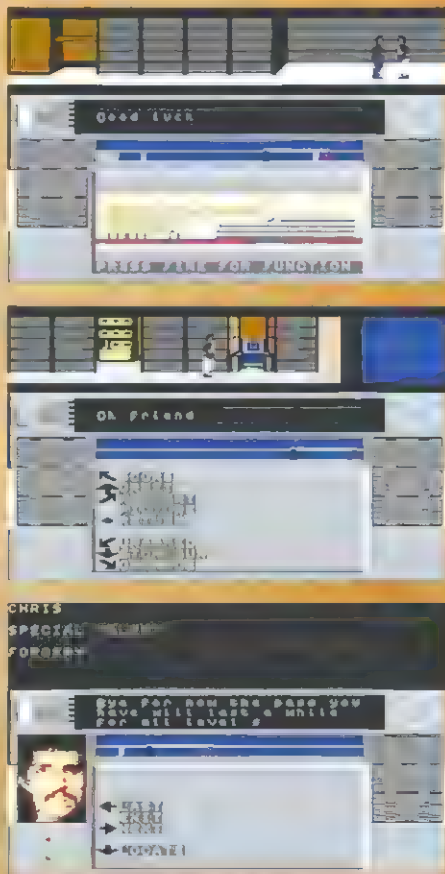


alagsorába. Kapsz tőle egy kódkártyát, amivel szabadon felfedezheted az épületet. Innentől a player feladata, hogy a számtalan szobát átkutassa, összegyűjtsön 128 szövegtörödéket, ezekből kirakjon 32 titkos információt, valamint felkutassa (gondolhatod: a legnehezebben elérhető blokk legutolsó cellájában) egy foglyul ejtett barátját, majd szökjenek meg együtt.

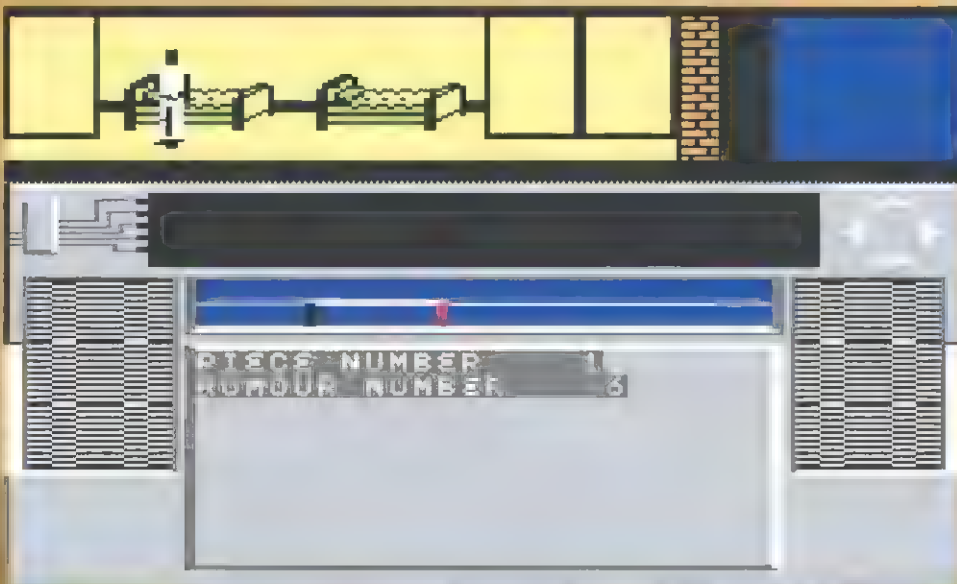
De ez nem minden! Bizonyos szobákban terminálok találhatók, melyekbe belépve – őket meghackelve – a történet szempontjából fontos személyeket lehet lokalizálni, majd megkeresni. Velük mind-mind el lehet beszélgetni (bizonyos történések másképp is alakulhatnak), így bontakozik ki a tulajdonképpeni történet. Emellett fegyverek és speciális eszközök is találhatók – sőt használhatók –, melyek már-már szerepjáték-szintű változatosságot visznek a játékba. Sőt, ha jól emlékszem külön opció volt arra, hogy a megismert figurákat „üdvözzölj”; de az is megesett, hogy lelepleződött az álca, így ilyenkor harcra került sor. Miközben felfrissítettem tudásanyagomat a stuffal kapcsolatban, azt is megtudtam, hogy a

főhőssel egy kamera meglelése után fotózni is lehetett – így aztán jót mosolyogtam azon, hogy ezt a „titkot” csak több mint 20 év után ismerhettem meg.

1986-ban vagyunk: minden kicsit primitív, de már egyértelműen kicsírázott a mag. A Nexus egy igazi kaland-akció játék, ami egy olyan program, sokkal többet rejt a „fuss, ugorj, üss” triumvirátus egyszerűségénél. Talán nem is lenne butaság elővenni... a Deus Ex: Human Revolution megvásárlása előtt!



Martin



Az idei nyár az olvasóink alapján vegyesen alakult majd' mindenkinek. Ebbe beleszólt sok egyéb tényező is, többek közt az, hogy az időjárás csöppet érdekesre sikerült. Meglehetősen munka részben volt, de számomra a költői utazás és annak velejárói jelentették a csúcspontot, emellett a slófoki kiruccanásokkal is teljesen elégedett vagyok, főleg amit én és Krisz illuminált állapotban előadtunk. A játékokat kissé háttérbe szorítottam, egyik okát lásd a bevezetőben, valamint többnyire akadtak egyéb jó programok. Lehet, kéne még ide egy kis sztorizgatás, ám ami nem unalmas, az nem idevaló. Így alakult. Mondjuk Krisz végigbádzta a nyarat, ám az ÁNTSZ-szel egyetértve nem közlünk képet a végeredményről. RBaly (Hát ami az illuminált állapotot illeti, azt bizony erősen tagadom, mivel a június végi szülinapi kis koccintásomtól eltekintve egy kortyot sem ittam egész nyáron. Cigivel eleve nem élek, mérgezze vele magát aki akarja, így az egyetlen „bűnözésem” gyakorlatilag egy szelet esküvői torta volt gyermekkori barátom nagy napján. Munka nekem is volt bőven – nem csak a magazinnál –, így a nyáron a kemény edzésen túl mással nem is nagyon törődtem, esetleg még a kissé kaotikus magánéletem rendezésével. Izgalmas nyári bulizós sztorikkal tehát sajnos nem szolgálhatok idén, de kíváncsian vártam, mivel leptek meg minket. Krisz)

Szegasztok!

Hát ez a nyár nem volt semmi... Hogy őszinte legyek, már alig várom, hogy ősz legyen, hátha akkor szebb idők lesznek... Hogy miért? Mert folyton változik az időjárás! Amikor elmentünk szüleimmel Gyenesdiásra nyaralni 4 napra, akkor 30 fok felett volt az idő, aztán pár napig esett, majd néhány napig 40 fok meleg, aztán persze megint egy hétig eső! (Nekem befosott a kondim, így általában már az első pár perc után ömlött rólam az izzadság a verdában, míg lehűzött ablakkal bele nem taposhattam. K)

Mindenesetre a Gyenesdiási Üdülés jó volt, jó volt ki mozdulni otthonról egy kicsit. Főleg a borfeszítéssel volt jó, ami ott volt, bár a „helyi nyakok” kívül nem sok minden volt... (Pár „kóstoló” után elkezd ez átmenni kicsit mindegybe, nem? RB)

Aztán a nyár többi része tanulással és persze játékkal telik, de terveztem, hogy néhány ismerőssémmel kimegyek a Games Convention-re Kölnbe (Németország), persze csak ha már megvan a megfelelő létszám (+ ha anyagilag lesz rá esély). (Hát majd kiderül sikerült-e. Peti és Baly elvileg könnyen találtak szállást, pedig volt szerencsém megapaszalni, mikor nyár elején Düsseldorfba kiugrottam, mit jelent szállásfoglalásnál az a gedva „Meszezeit” – rendezvényidőszak? Kölnbe sajnos nem tudtam menni, pedig királyi buli lett volna. K)

Egy elég vicces dolog azért történt... Elmentem az Auchan-be, és a rengeteg játék mellett találtam egy GBA-s Metroid Prime Fusion játékot! (Kicsit K) Egy db 2003-as, két generációval előtti játékot 2011-ben... Végül megvettem, ne porosodjon ott, majd eladom valamelyik retros konzolboltba, ahonnan biztos hazaviszi majd egy aranyos Nintendo fan.

Az újsággal kapcsolatban pedig csak azt tudom mondani, amit eddig is: király! Egyedül csak két dolgot hiányolok, egy „Samatör” szerű tesztelést és a poszttert. (Samatört jól ismertem, jőfé tag volt, de már ezer éve nem láttam, utoljára kissé inogott alatta a padló. K) De ha belegondolunk, akkor ezek bőven hanyagolhatóak! ;) Így a végére lenne egy kérdésem Krisz-hez: Megvan neked a Metal Gear Solid? Mert ha nem, akkor odaadhatom neked az enyémet (amúgy se nagyon nyűstöltem). (Megtisztelsz vele és megköszönöm. Ha budapesti vagy – esetleg fehérvári – szívesen össze is futok veled valamikor drvenni. Dobj majd please egy mailt nekem a rajkrisz@konzol.eu-ra. Amúgy az egyik kedvenc PS gammám. Driver, GT 1-2, Resi 2, MGS... a legnagyobb címek. K) (Vétek lett volna kihagyni, egyéb „felesleges” cucc nem akad? RB)

További kellemes nyarat kívánok a Konzol Team-nek!
Mangekyo022

Nyári napjaim munkásan telnek, mivel főállásban dolgozom. Szabadidőmben hét-köznaponként - ha rossz az idő - házi munkák és leülök a gép elé...és elkezdek játszani, no meg filmeket nézni. Közben Kólat, sőt vagy szörpöt iszom. (Ismerős, régen így toltam, sőt leszámítva. K) Ha szép idő van, akkor kicsit később megyek haza, előtte sétálok a párommal. (Még jobb program. K) Hétvégenként ha jó idő van,

kiruccanunk a szabadba- hisz erre vágyunk minden nap! (Végül is ez így rendben van, és köszi a lentit. RB) A magazin nekem tetszik, bár nemrég ismertem meg, de hasznos információk találhatók benne.

Votisky András

Szegasztok!

A téma legyen az Évértékelés. Nos, sok szépet és jót tudnék írni az újságról, mivel minden tökéletes (Olyan nem létezik, csak igyekszünk, igyekszik fognak. RB), de azért néhány dolgot kiemelnék.

Krisz tesztjei: Amiről jót ír, az rossz nem lehet (Cáfolnám, hogy az a játék rossz nem lehet. RB). (Thonx, amúgy néha kifejezetten szeretek kiemelni a tömegből kevésbé ismert, mégis innovatív címeket, lásd pl. Enslaved, ne csak az unalomig reklámozott nagy nevek érvényesüljenek. K) Azon tesztelők egyike akinek az írásait régóta olvasom, így amikor megláttam az első számban a nevét, nagyon megörültem. Martin retro rovata: Ő a másik favorit. Imádom olvasni az írásait. (Mindig is bírtam az „őreg” olvasmányosan mesélős cikkeket, ha tényleg odateszi magát. K) Szasa érdekes témákról szóló rovata: Már az első alkotása nagyon megtetszett, nagyot dob az újság amúgy is magas színvonalán. (Nekem legjobban a bermúds cikknél a parás rész tetszett, mikor a tengerészek bedeszkázták a kabinokat. Vajon mi elől rejtőzhetek el? Bírom az ilyen misztikus témákat K)

JediEco kibeszélő: Amit a LIFE című



játékról írt az elképesztő volt. (Jedi elvetemült alak, és hozzá az a fülig érő bő mosoly a jólakort óvodás fizimiskával. Egyszerűen látni kell! K) Az egyik legjobb cikk, amit az egész évben olvastam.

Ami pedig a Főszerkesztő urat illeti, (az összes fórumozó és olyan ember, aki nem fórumozik, de rendszeresen megvásárolja a magazint) nevében mondhatom: Köszönjük! (Nincs mit. RB)

Sikerült összehozni az ország legjobb újságíróit és megalkotni hazánk EGYETLEN konzolokkal foglalkozó magazinját, nem kis munka. (Tényleg megérdemli, szerintem tisztességes munkát produkált, pedig nagyon nem volt könnyű helyzetben hazánk körülményeit tekintve. Jó volt vele együtt dolgozni! K) Vannak olyanok akik már nem írnak eme lapba, de szó nélkül nem mehetek el mellettük. (Például Krugman, kinek japános írásai nagyon hiányoznak sokunknak), sem az Online tevékenykedő adminok mellett, akik remek munkát

végeznek és lehet velük beszélgetni. (Köszönjük a nevükben is. K) Ez ugyanis nem minden oldalon van így.

Még valami, amit nagyon szeretnék: Az útibeszámoló. Reges-régen egy messi-messzi galaxisban még Martin írt az E3-ról...Anidszó kredikár ótoráj! ;).

Itt is volt már ilyen, Orsi amerikai beszámolójára gondolok, ami nagyon bejött. (Szerintem is teljesen zslr volt, megvolt a kis természetes bája, és nem csak mert elfogult vagyok Orsival. K) Ha legközelebb valaki külföldön jár, szívesen fogadom a történeteit.

Na ennyi lenne, nem akarom elvenni a helyet más levelektől, meg vár a PS1. Csak annyit mondhatok, hogy gratulálok az egész csapatnak és további sok sikert. Én venné fogom a magazint míg élek. (Na ez hűség! K.) Üdvözlettel:

Ryu Hayabusa

Tiszteletem

A nyaram, gyorsan bár unalmasan telt/telik. Furcsán hangzik, de én egyáltalán nem bánom. Szeptembertől a középiskola padjait kopatom. (Jó tands: Csalóka a nagy szabadság. Így minden előadásra járj be, ne csak a gyakorlatokra! Akkor is, ha nem kötelező, és a többiek elbúccsúznak, különben nagy szívdás lesz a vizsgaidőszakod, garantálom! K) De előtte még van egy dolog, amin

túl kell esnem. Ez pedig nem más mint a gólyatábor alnéven futó katonai kiképző tábor. (Kéz és lábtörést, a felsőfokú tanulmányok előtti gólyatábor jobb lesz. RB) O igen, a gólyatábor. Mindenki rettegve emlegeti ezt a szót. Az idősebbek csak úgy emlékeznek vissza rá, mint két olyan nap, amikor a pokolban érezték magukat. (Nekem a gimiben „csibetábornak hívták”, és imádtam, legkedvesebb sulis emlékeim egyike, így 3. és 4. osztály előtt is jelentkezünk a fiúkkal. Irdatlan sok új lány érkezett évről évre... K) Az idei nyárhoz visszatérve megemlíteném a pozitív dolgokat is, ugyanis mindig csak ezek a negatív gondolkodásmóddal rendelkező egyének által gépelt levelek tűnnek fel a Konzoltáció oltára előtt. A kedvenc időtöltésünk a mozi. Többet ér mint az, hogy beülj a kocsmába minden hétfőn és leiszod magad. (A lelvás része oké, a beülni haverokkal beszélgetni azért versenyezhet a mozával. RB) (Egyetérték Baby-vol... habár filmet



nézni imádok... kettesben a barátnőmmel. K) Sokkal többet. A mozik után a nőzési technikánk tökélyre fejlesztésén munkálkodtunk, több (de inkább) kevesebb sikerrel. **(Érdekelte volna, mi a taktika, amikor eleve nem azért mentek oda – kivételek persze vannak. RB)** (Legjobb nőzési taktika: végre elkerülni a sok felszínes, fiatal, bulizós, „mobillal a tükör előtt facebook-fotós” csajokat, összeszedni magad, és találni egy értelmesen gondolkodó értékes lányt/nőt. Persze aki Charlie Harper akar maradni, annak ott a Zöldpardon, Sziget és a többi erre alkalmas „terep”. K)

Ami a magazint illeti: én sajnálom, hogy ki lett véve a gamer girl rovat. (Én is, én is! K) Nem értem miért elleneztek annyian. (Mert díszentek. Van aki önként vállalt cölbitást, van aki jobb híján. K) Talán nem bírt befogadni a lelki világuk? Ezt már sosem tudjuk meg. Az újság többi részével maximálisan meg vagyok elégedve. Csak egy dolgot jegyeznek meg a címlappal kapcsolatban. Nem értem miért Michael Jackson van a címlapon amikor abban a hónapban sokkal nagyobb kaliberű címek is megjelentek, mint például a Shift 2 vagy a Crysis 2. (Pfuuh, ez régi levél lehet. Tisztelegünk a popkirály előtt... omágy nekem is más borító a kedvencem. K) Mindegy. Ez már csak mellékes. Ennyi lett volna a levél. További jó munkát és játékkal eltöltött órákat mindenkinek.

Auréli

Sziasztok!

A nyaram nagyrészt valyon **(Ennél a szónál, tördelés közben sikerült egy kisebb agyvérzést dőltem. a grafikus) hol töltöttem?**

És...NEM a gépnél(az hirtelen jött mit? :D!) **(Te aztán értesz a feszültségkeltéshez! K)**

A vakáció alatt nem voltam gépnél, sőt még otthon is csak 2-3 órát kockultam....

Inkább a medencében, strandon és skateparkokban voltam. Viszont ez nem volt olyan könnyű!Szinte minden nap kicsit kinlódtam, „szenvedtem” a géphiánytól.... Írtam pár tesztet is a honlapon(a nevem ott Crysis)és most már nem is érzem függőnek magam. **HÁT EZ VOLT A NYÁR:D (Fantasztikus nyári élmények... de lehet még így is felülmúlt. K) (Azért tudomásom szerint nem volt tré nyarad Krisz. RB)**

Martin

Sziasztok, Konzol Magazinok!

Hogy milyen volt a nyár? Rövid. Legalábbis ami a nyárias nyár részét illeti, elvégre a szünet felét a dörgő, felhős éggel teli viharok tették ki.

Azért voltunk erre-arra, családdal, és barátokkal is. Plusz a strandolás, bulizgatás mellett otthon is puny nyadtam/punnyadtunk, és egyedül/többször is játszottunk.

Az a jó, hogy ha a társaságunkból mindenki legalább egy játékot vesz a nyáron, akkor tulajdonképpen ki tudjuk próbálni az összes megjelent játékot. Így sorra végig is játszottuk mindet.

Kedvenceink az Amerika kapitány, a Shadows of the Damned, a Fear3, meg a Red Faction voltak.

Szóval élveztük a kis összejöveteleinket. **(Ti legalább jól csináljátok, feelinges lehet így összejárni. K)**

Plusz ha valaki más játszott, akkor én legalább kicsit megmozgathattam magam, mert hát tudjátok na, soha nem vagyunk elégedettek, így én sem örülök a plusz kilóknak (amikre persze sokan azt mondják, jó helyen vannak elhelyezve, jó állnak... de... na.). **(Sok nőnek bejön a férfias sörhas... állítolag... de sajna a kockás, vagy legalábbis lapos has sem olyan előnyös. Engem szerettek pocokkal és anélkül is, szóval possz. K) (Stimmt, mindenne van evő. RB)**

És közben persze sokat olvastuk a magazint is, tulajdonképpen rongyosra lapoztuk az összes példányt. Köszönjük, hogy vagytok, legyetek is még sokáig!!!

Ágota (és csapata)

Csöööö!

Itt a balcsin megy a strandolás, meg a buli ezerral, még a gépet is alig kapcsoljuk be, de azért néha játszom egy-egy órát, amikor van rá lehetőség. **(Balcsi hmm, jó lehet kicsit kikapcsolni egy hétre,**

önfeledten semmi mással nem törődni, csak szórni a pénzt, de rég is volt... K)

Mondjuk idő nincs sok, majd inkább összeáll nekik a bepótolnivalóknak, mivel most is két szusszanásnyi időben dobom össze nektek a levelem, hogy némi helyzetjelentést adhassak.

Inkább ti is gyertek bulizni, ahelyett, hogy bent kockulnátok a szerkesztőségben (bár gondolom, tele vagytok légkondival, meg bikiniben lévő hosztessz lányokkal, akik minden kívánságotokat teljesítik). **(Ja ja, álmodik a nyomor! K) (Ez úgy van, ahogy a levélíró állítja, miről maradtál le Krisz? RB)**

No, jó csajozást, meg nyaralást (lehet, már valami trópusi szigeten üdültök, és pihenitek az elmúlt egy évet?). **(Ja, kb, mint Whitman, Price, és Haddad, a Running Man – 1987, Schwarzenegger – utolsó szezonjának győztese, akik állítólag a bahamai napokon süttetik hasukat, élvezve a kivívott szabadságot, közben meg szénné égve rothadnak egy pincében. Amúgy a Halálfutamat Jason Statham-mel tisztára arról koppintották. K)**

Köszöntem a leveleket és a figyelmet, erről a nyárról akkor ennyi jött össze. A továbbiakban ha jól értesült vagyok, Krisz biztosan viszi tovább a levelezőrovatot, további jó Konzoltalást kívánok.

Hát én is köszönöm az élménybeszámolókat, és hogy valamivel én is szolgáljak, legalább bedobok néhány apró kalandösszesenget a kis 2.5 literes Calibrámmal, mely már január óta hűen szolgál. Megjártam vele nyár elején egy 2600 km-es német utat is, kint felhúztam 230 km/h fölé, de feljebb egyszerűen nem tudtam vinni, mert az okos németek most csinálnak általános dtépítést az egész országban, így elég gyakran volt torlódás. 200 felett pedig már eléggé para, mikor hirtelen kihajtanak eléled előzni a belső sávba. Amúgy volt olyan, hogy csak 10 perc után vettem észre a visszapillantóban, hogy szívrázva repeszt utánam egy civil E320-as, ugyanis azóta követett, hogy véletlenül 180-al hajtottam el egy 120-as tábla mellett. Kissé idegesen tessékelt ki a napszemüveges német zsaru – tiszta Cobra

APPROVED APPROVED APPROVED APPROVED

Feleslegesen porosodik nálad?
Már nem használad?
Gondolj ránk!

NES (Nintendo Entertainment System), SMS (Sega Master System), SNES (Super Nintendo), SMD (Sega Megadrive és Genesis), Nintendo 64, Sega Dreamcast játékokat, gépeket, dobozokat (gépekét is), füzeteket keresünk!

Külön kiemelt sorozatok (minden egyéb géptípusra is): Actraiser, Battletoads, Contra/Probotector, Castlevania, Metroid, Splatterhouse, Turrican.



Konzol Magyarország Kft.
"Böjtös Gábor részére"
1151 Budapest, Visonta utca 1-2.
bojtosgabor@konzol.eu

11 feeling –, de aztán valahogy meglágyult a szíve, mikor mondtam, hogy én is éltem kint Németben, és mindössze kihalatlan vagyok, mert egész éjjel vezettem, és csak egy barátnőmhöz sietek, ezért néztem el a táblát. Hihetetlen, de egy szimpla figyelmeztetéssel és 20 eurós büntetéssel elengedett. Fene az ellenállhatatlan sármomba. Ha már mázli, akkor említhetnék egy esős napot is, mikor egy lánynak gázdázva egy szűk országúton meg akartam előzni egy kocsit. Sajna az is belehúzott, és már annyira fel kellett gyorsulnom, hogy szemből is eléggé jöttem, így az utolsó pillanatban ránthattam csak be jobbra a kormányt. Böven 100 fölött jártam, és mivel kissé nedves volt a talaj, durván megcsúsztam, így ki tudja, talán csak a sok éves videójátékos tapasztalatomnak hála éreztem, hogy kell gyorsan ellenkormányozni, de a himbálózás közepette majdnem nekimentem a szembejövőnek is. Nem estem pánikba, de jó nagy baromság volt, tanultam belőle egy életre. Ezek a nyári záporok amúgy nagyon durvák, ilyenkor alig lehet haladni az autópályákon. Elég gáz volt, mikor pl. az M1-M7 bevezetőnél a belső sávban ráhajtottam egy legalább 10 centi mély „víztócsára”, a kocsit fara pedig vagy 30 fokban kilengett, így finom ellenkormányzással korrigáltam. A kipörgésgátló vágta világot, pedig alig 80-al mentem csupán, már csak azért is, mert ilyenkor szinte nulla a látótávolság. Innen a sugallat a következő havi témához, hogy írjátok meg milyen izgalmas vagy érdekes élményeket voltak az életben, amiket leginkább egy videójátékbeli helyzethez hasonlíthatnátok. Legyetek kreatívak, nem csak akciódús meséket várnok, írhattok áruháds nyomozós kalandokról is. Krisz

Leveleiteket hagyományos és elektronikus formában továbbra is szeretettel várjuk. A kiadó postacíme és a konzoltacio@konzol.eu bármennyivel megbírkózik.

Ciao!
RBaly és Krisz



KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

Kiadó:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés:

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:

Rónyai Balázs

rbaly@konzol.eu

Társszerkesztő:

Böjtös Gábor

bojtosgabor@konzol.eu

Szerkesztő:

Raj Krisztián

rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés:

Fekete Zoltán

fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:

Martin

martin@konzol.eu

Laptulajdonos:

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Előfizetés:

Konzol Magyarország Kft.

1151 Budapest, Visonta u. 1-2.

www.konzol.eu/elfozetes.php

elfozetes@konzol.eu

Digitális előfizetés: www.dimag.hu/konzolmagazin

Kiemelt partnereink:



Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében a lap
100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnereink:



playstationcommunity.hu



www.konzolhq.hu

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, fordítása, illetve újrachasználat, utánnyomása csak és kizárólag a kiadó engedélyével lehetséges.
A reklámanyagok minőségéért a kiadó nem vállal felelősséget!

Befejeződik(?) Marcus Fenix és az emberiség 2006 óta tartó kálváriája az idegen hordák ellen. Az Epic-től nevükhöz méltóan epikuságot várunk el minden tekintetben a GoW 3 kapszán: nagyszabású történetet, játékmenetet, élményt, látványt és lezárást.

GEARS OF WAR 3

F1 2011

Új év új F1 játék, ezt egyikünk a lapnál meg tudná szokni. A szerethető, de hibákkal teli első Codemasters-es F1 után mi mást is várunk a kötelező újításokon felül, mint egy csiszoltabb, profibb, a sportág nevéhez méltó játékot.

DEAD ISLAND

Szabadon bejárható trópusi sziget, küldetésalapú játékmenet és online kooperatív gyilkolászás várható a Techland régóta készülő, meglepően jónak és kidolgozottnak tűnő zombis játékában.

FIFA 12

Elcsépett lenne már, és roppantul közheles, hogy itt van az ősz, itt van a FIFA újra. Tudjuk. Az új, játékosok ütközéséért is felelős motor úgy néz ki, kellő mértékben újít a szérián, vagyis a focirajongóknak az idei évben sem kell csalódnuk, ha az EA játékára neveznek be.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

F.3.A.R. ajándécsomagot nyertek: Nagy Ádám (Töltéstava), Tóth Szilvia (Szentendre)
TOSHIBA StorE Art külső merevlemez nyert: Sörös Ottó (Dunaszerdahely)

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

499 Ft*-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elfozetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett 599 Ft-ért.

* Egy lapszám esetén 200 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.

A Konzol Magazin 2010-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 27. oldalra.



Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt
partnerünknek, a
Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu



KONZOL
ONLINE

FÓRUM

NYEREMÉNYJÁTÉK

BLOGOK

HÍREK

WWW.KONZOL.EU

LÉGY TAGJA A KÖZÖSSÉGNEK!



MÁR DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!
21%-kal olcsóbban



your digital media
Dimag
FIVE International Kft.

**MOST CSAK
550 Ft**

Elérhető PC-n és iPad-en! Hamarosan androidos
eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a
www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.



SZÁLLJ BE!
DRIVER
SAN FRANCISCO